http://www.oldgamesitalia.net/

16-Bit the GAMES machine

La rivista di VIDEOGAMES per:

Amiga, Atari ST, PC MS-DOS, MSX II, Console, Coin-op

Federation Of Free Traders E' UN FIASCO A 16-BIT???

Da non perdere:

I COIN-OP sull'AMIGA:
R-TYPE, SILKWORM
SPACE HARRIER
SUPER HANG-ON
STREET FIGHTER US

I CAPOLAVORI a 16-BIT
POPULOUS
COSMIC PIRATE
ZANY GOLF
DUNGEON MASTER

I Videogames per MS-DOS
KNIGHT GAMES
BAD CAT
TECHNOCOP

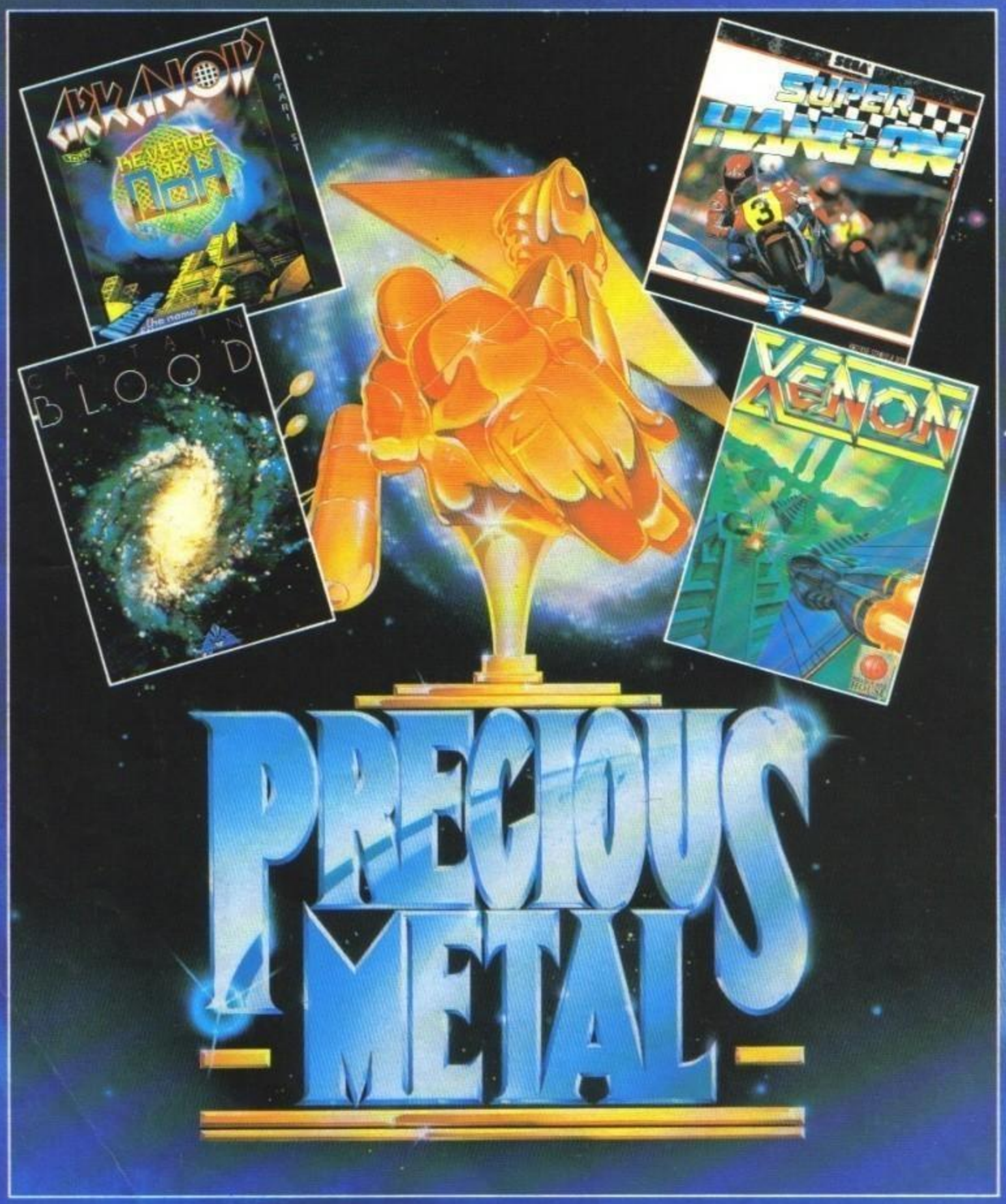
... E TUTTO IL RESTO!!!

LE CONSOLE DEL FUTURO SONO ARRIVATE!!!

Anno II Numero 8 - APRILE 1989 - L.5.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione exstraterrestre?..
...Non senza il vostro aiuto!

LUCASFILM PRESENTS

ZAK McKRACKEN

AND THE ALIEN MINDBENDERS™

Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili

Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!!* Entusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi * Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... * Stupenda risoluzione tridimensionale * Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare *

U.S. GOLD

LUCASFILM GAMES

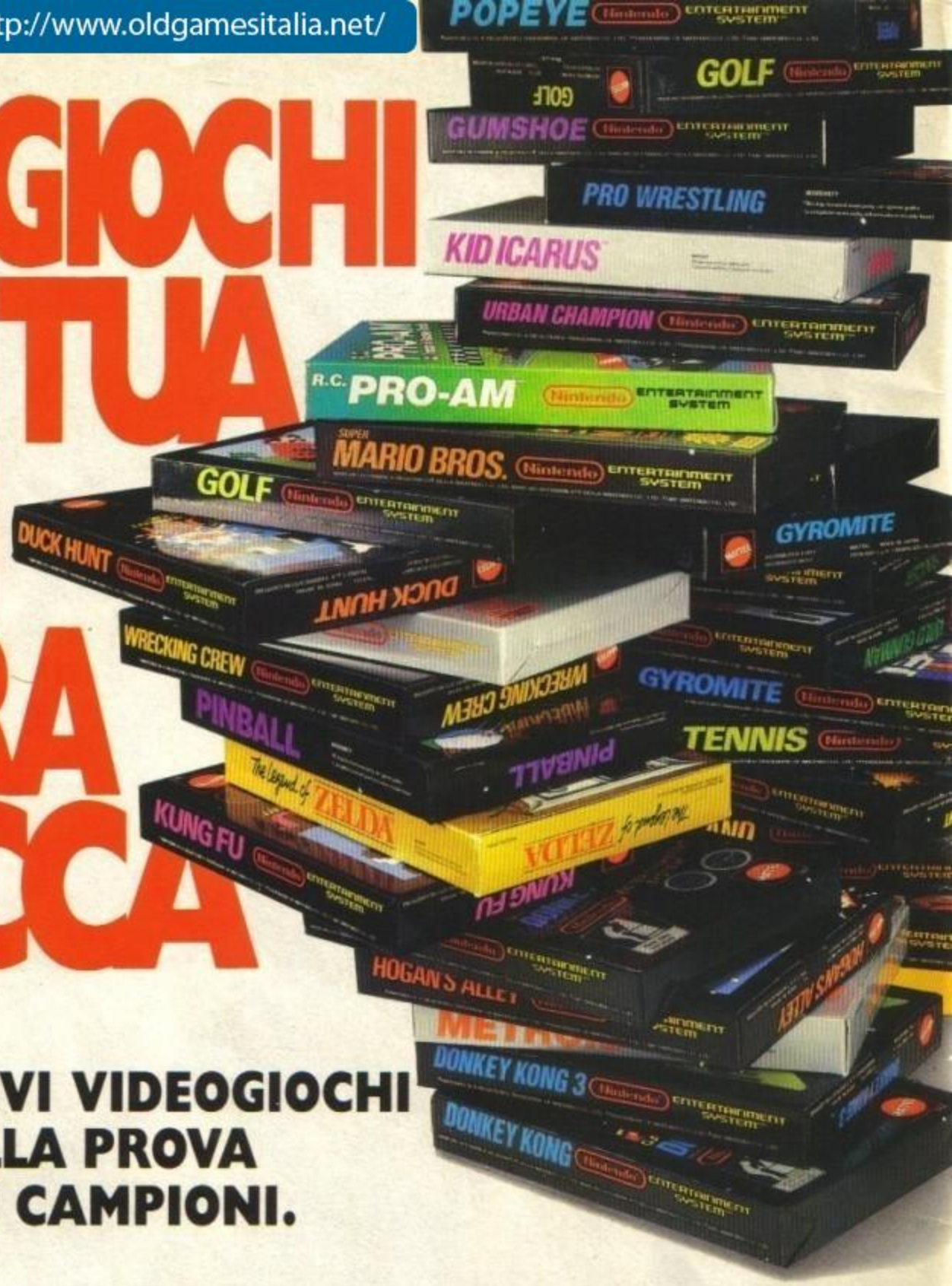
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA



NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

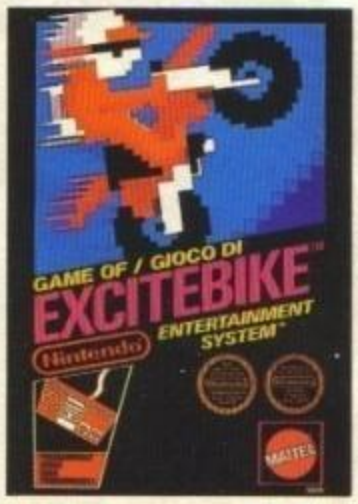
GOONIES II

La famiglia Fratelli terrorizza ancora la città; Mamma Fratelli e i suoi figli hanno rapito i tuoi amici Goonies e Anna. Sta a te liberarli tutti. Addentrati nel macabro nascondiglio di Mamma Fratelli: passaggi sotterranei, caverne di ghiaccio, caverne marine infestate da squali affamati: tanti diversi mondi che si susseguono senza fine, per un'impresa che diventa sempre più difficile e nuova attimo per attimo.

Novità 89

EXCITEBIKE

Tutti i più grandi motociclisti del mondo sono riuniti per contendersi il titolo di Campione Mondiale di Excitebike. Puoi disegnare il tuo percorso e anche il numero di giri per la gara, così da avere corse sempre nuove e con livelli diversi di difficoltà. Il tuo obiettivo è di sconfiggere l'odiato Arci-Rivale che ti umiliò il campionato scorso. Riuscirai ad eliminarlo per sempre? Provaci, su tutti i percorsi da compiere per vincere il titolo regionale o sui cinque per il titolo di regolarità.



SUPER MARIO BROS

Premiata ditta Mario & Luigi: due idraulici davvero speciali. Eccoli alle prese con i sotterranei del Regno dei Funghi, la cui principessa è tenuta prigioniera dalla Tribù delle Tartarughe. Il regno è formato da un certo numero di Mondi, ciascuno diviso in quattro aree. Per salvare la Principessa Mario deve attraversare ogni mondo in un tempo prestabilito, affrontando un enorme numero di strani esseri, soldati tartaruga, mosche armate, granchi di mare, che cercano in tutti i modi di fermarlo. L'unico modo di levarseli dai piedi è affrontarli dopo aver mangiato i frutti che danno la forza, e poi colpirli senza pietà!

MATTEL

Nintendo®

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F.1 manager

POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO S.R.L. - VIALE BERTI PICHAT, 26 - 40127 BOLOGNA (ITALIA) - TEL. 051/251338 - FAX 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

13 Preview 16/32 bit
Sempre più roba, sempre meno spazio...

18 I figli del Sol Levante
Alla scoperta dei mostri nipponici... e ancora Konix!

24 Avventura
Spade e... palloni

27 Tutto il software 16-bit
Dal 'Gioco degli Dei' al 'Fiasco Fantasy'

74 Sale Giochi
... e se volessi comprarmi un coin-op?

77 Novità 'in scatola'
Minacce ludico/militaresche dalla MB

9 Posta

13 PREVIEW

18 NEWS

24 Avventura

27 RECENSIONI

74 COIN OP

77 GLI 'ALTRI GIOCHI'

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITIALE

Questioni scottanti

L'edizione inglese di The Games Machine di questo mese riportava in copertina l'mmagine illustrata in questa pagina: una chiara negazione di quello che fino a quel momento prometteva di essere uno dei migliori giochi a sedici bit.

Le citazioni in inglese che sovrastano la parola 'NO!' sono tratte dalle recensioni pubblicate da famose riviste di informatica, e invitano i lettori a spendere la somma di trenta sterline perché il gioco "Val bene il suo prezzo".

Di fronte ad una tale situazione il minimo che si può fare è dedicargli un'editoriale, visto che anche il mio collega inglese Jon Rose ha fatto altrettanto. Ma qual è, in definitiva, l'argomento portato a galla dalla notizia?

Prima di tutto il classico rapporto fra 'tempestività' nelle notizie e 'affidabilità e qualità' delle stesse, un rapporto che spesso si dimostra inversamente proporzionale. Nel settore dei videogame, come in tutti quei settori che fanno parte dei mass-media, si ha la triste abitudine di 'fare a gara' per accaparrarsi l'esclusiva di una notizia e pubblicarla prima degli altri... in pratica, si cerca di 'venderla' prima che essa abbia perso il suo valore di mercato — quando cioè ne parlano già tutti.

Neanche alla redazione di TGM dispiace uscire 'in anteprima' con una recensione o delle news (basti citare la recensione di Dragon's Lair), anzi: semplicemente, aspettiamo di avere in mano qualcosa di concreto, anziché limitarci a gonfiare la cosa e 'vendere aria fritta', anche perché in questo campo dobbiamo informare dei giovani che spendono dalle venti alle trentamila lire (o molto di più, come nel caso di Dragon's Lair), e non vogliamo dare notizie poco affidabili.

La seconda questione che lo 'scandalo' di FOFT porta a galla è quella dell'impegno da parte dei programmatori e delle software house: siamo già lontani dalla 'preistoria' dell'Amiga 1000, e in questo tempo le potenzialità delle macchine a 16-bit sono state esplorate pienamente... ma non ancora utilizzate con costanza e decisione. Non che tutti i videogame debbano essere degli Starglider II (del resto quanti di voi lo posseggono e l'hanno giocato fino in fondo?) — semplicemente ci sembra strano dare un voto inferiore al 75% ad un videogame a sedici bit quando siamo in pieno 1989.

Ma questi sono argomenti che potrebbero farci discutere per settimane, e quello che più mi preme è che siate voi, i lettori, a prendere la parola, perché il vostro intervento — se ben attuato — è più importante di quanto pensiate: tanto per darvi un'idea, tutte le software house straniere più importanti ricevono copie della nostra rivista (italiana), e si fanno tradurre praticamente tutto quello che c'è scritto... compresa la Posta.

A buon intenditor...

Bonaventura Di Bello

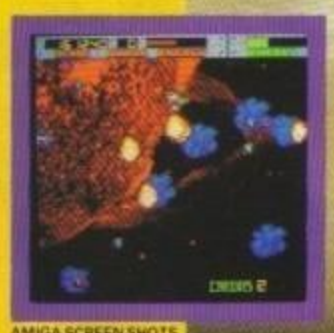
Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Stefano Monti **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Fabio Ferrara, William e Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FULL WARNING STATUS: CONDITION RED

BLASTEROIDS®



AMIGA SCREEN SHOTS

THRUSTER • LAUNCH!
WARRIOR • LAUNCH!
SPEEDER • LAUNCH!

DIRETTAMENTE DAL FAMOSO GIOCO DA BAR, BLASTEROIDS.

Azione per uno o due giocatori, questa sarà la conversione da Coin-op per il 1989.

ATTENTO - MUKOR TI ASPETTA!!

Presto per C64, SPECTRUM, MSX
Cass. **L. 18.000** Disco **L. 25.000**
AMIGA **L. 49.000**
ST **L. 39.000**

image works™

© 1987 TENGEN. ALL RIGHTS RESERVED. © 1989 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

HEADWAY HOUSE. 66-73 SHOE LANE. LONDON EC4P 4AB. TEL: 01-377 4645.

LEAF-BLA

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Cascaigo (VA) - Tel. 0332/21 22 55

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

Ehilà vecchie spugne,
Come ve la passate? Non sapete che fare tra un caricamento e l'altro? Avete il computer rotto o più semplicemente comperate TGM per leggere la Posta?
Bene, ragazzi. Avete fatto cadere l'occhio nel posto giusto.
Sbrigatevi a raccoglierlo, perché questo mese non potete permettervi di leggiucchiare sbadatamente le missive ultra infuocate di questa altrettanto scottante rubrica; verrete infatti coinvolti in una memorabile battaglia contro le forze del male, in uno scontro ai confini della realtà.
No, non è il copione del nuovo libro di William Gibson, è "solamente" la Posta di Aprile della vostra rivista di videogiochi preferita. Come quale? Ma TGM, è chiaro!
Tutti i programmatori ultimamente si sforzano di creare giochi ultraviolenti con ettolitri di sangue.Ebbene, Altered Beast, Operation Thunderbolt e Splatter House messi insieme sono degli inni alla non violenza se paragonati alla guerra epistolare in atto su TGM.
"L'unica guerra che vale la pena combattere, è la guerra che vale la pena di vincere" disse Reagan nel 1975. Ma chi veramente è il vincitore? "We are the champions" cantavano i Queen... ma la nostra è tutta un'altra cosa.
Ok, ok — sto esagerando, comunque se non ci credete provate a leggere... e poi non dite che non vi avevo avvertito.

L'ANTI THE ALEX

Risposta a The Alex, Meriggio 25-2-1989 d.C.

"Immagina un TGM senza The Alex (che bello!)
è molto più facile (e più bello)
che immaginare un mondo senza videogiochi;
no letteracce di m... (censura) sopra di noi."

Caro Alex,
finiscila pazzo esaltato dei miei stivali! Come puoi immaginare un mondo senza videogiochi? Secondo te dive andrebbero a finire TGM? O le meravigliose SENSAZIONI SEGA (giochi dell'omonima casa)? O le polemiche Atariste ed Amighiste? O la pirateria (che occupa pagine inutili di un certo giornale...)? O la violenza digitale (come sopra?)
E poi, non tanto caro Alex, da sempre esistono i grassi e i magri, i puliti e gli sporchi, i bianchi e i negri;il blu dei mari e il verde dei prati sono cose che vedremo solo digitalizzate (quindi farai meglio a comperarti un'Amiga) .
Naturalmente si può sempre fare ore ed ore a Total Eclipse e andare a fare sport, giocare e vincere (se per te non è troppo stressante).
Dopo aver detto quel che penso su questo Alex dei miei stivali (sempre quelli) vorrei fare un'ultima domanda a TGM:nel numero di febbraio avete pubblicato la recensione del mitico Dragon's Lair e avete scritto che il gioco ha bisogno di un'Amiga con un Mb di memoria; come posso far aumentare la memoria del mio Amigo 500 in modo da poter giocare?
The UMB - Viva I polemici
P.S.
Alex rispondimi attraverso le pagine di TGM
P.P.S.
Ringrazio la mamma di avermi messo al mondo.
P.P.S.S.
Programmo l'Atari e gioco Amiga
P.P.P.S.S.
Programmo l'Amiga e gioco Atari

Caro Umb (mi sento imbarazzato a rispondere ad un Umb, anche se riesco a trattenere l'emozione: potrò raccontarlo ai miei nipotini...) per aumentare la memoria del tuo Amy, devi semplicemente acquistare l'espansione di memoria che la stessa Commodore produce. E una memoria interna, da inserire negli slot liberi, e, per un possessore di un Amiga 500, insieme ad un floppy disk esterno, è un acquisto indispensabile. Risparmia un po' e poi deciditi a fare il grande passo: per le applicazioni tecniche (ma anche per i videogiochi!!!) 1Mb di memoria è indispensabile.

VIDEOGIOCHI NAZISTI

Gentile The Games Machine,
questa è la prima volta che vi scrivo, anche se ho già scritto a riviste del settore, e vorrei chiedervi la vostra opinione su un fatto, per me, molto inquietante.
Premetto qualcosa:ho 17 anni (quasi 18) , frequento la 4a superiore in un ITIS e posseggo un'Amiga 500 (oltre ad uno Spectrum). Io utilizzo il computer per studiare, ma sono anche un grande appassionato di videogiochi, ora che ho dato le mie generalità passiamo al sodo. Lunedì 28 febbraio su Rai 1 è stato mandato in onda "TG1 sette"; uno degli argomenti trattati mi ha fatto rimanere allibito. Dovete sapere (anzi, lo saprete già) che in Germania circolano giochi (o presunti tali) per C64 e Amiga, razzisti (per citarne uno: "ANTITURKESH TEST" spero di averlo scritto bene) e nazisti (mi sembra "HITLER DICTATOR" e altri, ma non ricordo e non lo voglio ricordare).
Quello che ho visto e sentito durante la trasmissione è letteralmente allucinante. Nella stessa c'era anche l'intervista al programmatore di "ANTITURKESH TEST", ha detto cose da far rizzare i capelli in testa!
Io non parteggio per nessun partito politico e non sono ne di sinistra ne di destra ne al centro, ma questo è inaccettabile alle soglie del 2000. A quanto pare la storia non ha insegnato nulla a queste persone!
Secondo me, bisognerebbe che le autorità tedesche fermassero sul nascere questo fenomeno per una sola ragione. Il computer è molto di più pericoloso della televisione per propagandare idee distorte. La TV si può, al massimo, censurare, ma i computer no, basto un solo dischetto e un copiatore e le cose sono fatte. I poliziotti non possono arrestare tutti quelli che vendono questi giochi. Per di più questi giochi finiscono in mani sbagliate, ragazzi da 12 ai 15 anni possono essere facilmente influenzabili, non tanto consciamente, ma sarà il loro subconscio che verrà toccato, magari insinuando il razzismo e quindi molto più ricettivi agli appelli del nuovo nazismo.Con questa lettera non voglio certo fare una trattazione sul tema, ma un appello. Ogni lettore scriva la sua su questo argomento che, a mio parere, è infinitamente più interessante della stupida diatriba tra Ataristi e Amighisti. Invito anche voi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della redazione a scrivere la vostra. Io penso che non sarò l'unico ad avervi scritto riguardo a questo argomento, quindi spero che qualche lettera a riguardo sia pubblicata, almeno ci sarà varietà di argomento nella posta!!
Arrivederci!

L'enorme aumento di immigrazione straniera proveniente dall'Africa o comunque da paesi del Terzo Mondo in Europa, ha provocato un prevedibile rigurgito di razzismo, e perché no, di nazismo.
Perché in fondo, tutti noi siamo razzisti: basta una piccola scintilla a far scoppiare un odio covato a lungo contro qualcosa, contro un capro espiatorio sul quale scaricare tensioni e frustrazioni personali. Il fatto comunque che in tutto il mondo si stiano appiccando piccoli focolai di nazismo è ineccepibile. In Usa, in Francia (con Le Pen) e nella stessa Germania sintomi di un male vecchio quanto il mondo sono ricomparsi più o meno contemporaneamente. Cosa fare di fronte a tutto ciò, noi soprattutto, coinvolti direttamente dall'affare Treblynka, o Antiturkesh Test? Non ho avuto l'occasione di vedere questi... prodotti concepiti da una mente alquanto contorta (non mi regge il cuore di dargli il titolo di videogiochi) ma so già come comportarmi. Indifferenza.
Questi pirati, che tra la creazione di un virus e l'altro non sanno cosa fare, hanno pensato bene di accaparrarsi le prime pagine dei quotidiani, con qualcosa che facesse molto scalpore pubblicizzandoli. E ciò che hanno ottenuto. Sarebbe stato meglio ignorarli.Riguardo al fatto che esiste poco controllo su certi prodotti computerizzati è vero sino ad un certo punto.La censura colpisce spesso e volentieri (molti giochi sono vietati ai minori) .Penso che in seguito le autorità prenderanno i loro provvedimenti, e penso che colpiranno duro.
Nel frattempo non dobbiamo stare con le mani in mano, ma pigiare tasti sul computer ricordando che quello che facciamo, in un modo o nell'altro, coinvolge tutti. Quindi facciamolo bene.

VIDEOGIOCHI VIOLENTI?

Spett.le Redazione di TGM,
rieccomi qui a scrivervi ancora una lettera, ormai non le conto più. Oggi stesso ho acquistato, senza troppa fatica per trovarlo, il numero 6 della vostra rivista e come faccio sempre di solito l'ho letta tutta d'un fiato...
Beh, devo dire che ci sono alcune cose che non mi piacciano molto.La Posta non è proprio al massimo, così come le contenute Preview, ma il problema è un altro.
A pagina 16 compare un articolo sulla violenza dei videogiochi, molto interessante, ma troppo esagerato.
a questo proposito vorrei dire che concordo poco col signor... (chi e?) .Nel suo articolo sembra quasi considerare i videogiocatori una massa di idioti pronti a farsi influenzare dai videogame, ma la realtà è un altra.
Io credo che gran parte della gente usa o meglio gioca i videogame come mezzo di evasione e perciò non li prende troppo sul serio.Ammetto però che alcuni giochi offrono immagini eccessivamente truculente (Barbarian 1 e 2, Jack The Ripper, Technocop, etc, etc) ma non si può dire che uno shoot'em up o un simulatore di volo siano violenti, per quanto curata possa essere non può mai paragonarsi ad una testa mozzata (che schifo!) o a cose del genere.[...]
saluti da Mario Testa (Varese)

L'articolo pubblicato nel numero 6, purtroppo, non è molto esagerato.Il potere del video, e quindi dei computer e dei videogiochi è grande, soprattutto perché può influenzare le persone non in modo evidente, ma in modo psicologico, abilmente nascosto. Avete mai sentito parlare di messaggi subliminali? O dei misteriosi suicidi di scienziati in Inghilterra?
Bisogna andare cauti con questo tipo di cose. La censura è un mezzo poco democratico, ma a volte è indispensabile. Siamo abituati a vedere centinaia di omicidi alla televisione, falsi o veri, e ormai destiamo poca attenzione, considerando la cosa ordinaria amministrazione. Così anche il valore della vita umana è lentamente sceso. E' terrificante. I programmatori pensano che più un videogioco è violento e più avrà successo, e spesso è così... Non so quanto i videogiochi possano aver contribuito a questo, penso poco, ma se ritirarne alcuni dal mercato può servire a rendere più coscienti i ragazzi dell'eccessiva violenza presente nella società attuale, ben venga le censura.
D'altronde succede lo stesso per i film,non vi pare? E voi cosa ne pensate,voi che siete coinvolti in prima linea: invece di scannarvi inutilmente per una supremazia fittizia perché non vi guardate un po' in giro?

A DOMANDA...RISPOSTA

Spett.le redazione di TGM,
vi scrivo questa lettera per discutere con voi sul discorso della violenza dei computer. Ho letto un paio di volte l'articolo omonimo sul n.6. In effetti (oops!) in molti giochi è presente una certa dose di violenza quasi eccessiva.
Violenza pura, spesso invogliata da certi recensori con frasi del tipo BLASTIAMOLI VIVI e simili (esagerato, NDR) che favorisce l'uscita di istinti più che animali. (ooops!)
Se a ciò aggiungiamo tutti i film in TV o certe riviste è chiaro che ci si comincia ad allarmare. Ci si comincia a preoccupare seriamente perché non sono rari gli episodi di violenza tra gli uomini o verso gli animali.
Tuttavia non sono d'accordo nel fare dei giochi unicamente pacifici. Dopotutto i computer hanno successo tra i giovani proprio perché simulavano scontri fra astronavi che magari sognavi di notte. In seguito il concetto si è evoluto (non troppo però) e si è arrivati a OPERATION WOLF, R-TYPE, TECHNOCOP, ecc...
Ai computer darei solo la colpa di risvegliare istinti nascosti (chi non gode dopo aver distrutto 6 Thargoid in Elite?) (io,NDR)
Concludendo io proporrei di diminuire le ore televisive, di fare programmi educativi ma non noiosi e di non fare male agli altri. (Bravo!! Grazie)
E ricordate: io non sono il Messia ma colui che in vece di Dio è sceso sulla Terra per giocare, operare, lavorare con l'Amiga.
Amen
The Boy alias Dario Altobelli

P.S.
Per la redazione: se non pubblicate questa lettera vorrà dire che fomentate le polemiche e non volete una posta costruttiva!!
A presto(nooooo, pietà, NDR)
AH!AH!AH!AH!AH!AH!AH!

Cario Dario, se la tua la consideri una lettera costruttiva, allora ben vengano le polemiche!!! Scherzi a parte, abbiamo nuovamente pubblicato la lettera di uno dei più insultati lettori della storia della Posta perché forniva una risposta, seppure alquanto utopistica (ridurre le ore televisive, come? Con una legge apposita?!?) alla lettera sopra riportata. Naturalmente con questa non intendiamo chiudere il per altro interessante dibattito sulla Violenza Digitale, quindi scrivete, scrivete e scrivete. Un'ultima cosa al nostro amico The Boy: non spedirci quindi-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cimila lettere al mese, conta la qualità, non la quantità.

POST POSTALE

Questo mese, per smaltire un bel paccone di posta, cercando di rispondere a tutti, chiariremo dei quesiti comuni, ritrovabili in molte delle lettere che ci sono giunte. Se volete maggiori chiarimenti su alcuni punti, scrivete in seguito:

1) Perché pubblicate le lettere della diatriba fra Atari e Amiga che tanto condannate?
Le lettere che pubblichiamo sono, o particolarmente interessanti da offrire spunti di dibattito, oppure perché riassumono dei concetti presenti in molte lettere. Nel caso della polemica fra i vari sistemi abbiamo adottato il secondo criterio. Capiamo la noia di molti e proclamiamo un innovazione che susciterà molto scalpore: da oggi cercheremo di dare la precedenza alle lettere che non trattano del solito litigio fra i computer. Non è una censura, ma è solo un esperimento per sensibilizzare i lettori.
2) Perché non realizzate un concorso a premi per le lettere migliori?
Ma ci mancherebbe altro! La Posta, la nostra Posta, è una cosa genuina come i radicchi di casa vostra, non una sorta di Telemike alla buona. Una buona lettera viene già premiata dall'assenso dei lettori e per aprire un dibattito che possa servire a far ragionare un po' tutti. Non vogliamo rendere certamente il fulcro della rivista un banale concorso a premi. Penso che sarete d'accordo, no?
3) Perché siete così larghi di maniche nei giudizi?
Qui ci allacciamo ad un'altra delle polemiche più discusse da una rivista di videogiochi, cioè i famigerati "giudizi sballati", questione tutt'altro facile da risolvere.
Abbiamo più volte detto che il giudizio di un recensore è soggettivo, e cerca di riassumere i gusti della maggior parte dei giovani. Certo, a volte i giudizi possono apparire discordanti, ma se tutti quelli che avessero da lamentarsi del giudizio del tal gioco scrivessero una lettera, sarebbe la fine.
Riguardo alla faccenda del "larghi di maniche" non mi sembra del tutto giusto, d'altronde cerchiamo di gratificare i prodotti che meritano i pieni voti, mentre per le boiate non abbiamo problemi o peli sulla lingua: stroncatura assicurata!

Queste, in particolare sono le domande maggiormente poste nelle lettere che ci sono giunte. La rubrica Post Postale ci sarà solo quando occorrerà, in parole povere, raramente.
E ora continuiamo con la lettera di Colombo Marcello

MSX FOREVER

Riese Pio x lì 19-2-89

Cari amici di TGM,
chi vi scrive non ha certo la pretesa di essere emulato nelle pagine della Posta, anche perché mi vergognerei di essere posto a livello di personaggi pressoché all'ultimo stadio di demenza senile, ma permettetemi il mio disappunto quale utente MSX ferito nel profondo dell'onore.
Leggo costantemente diverse riviste del settore informatico in pratica tutte quelle che dedicano un loro spazio al mio sistema ed ero un saltuario lettore di ZZAP! (si scrive con 2 zeta, non con tre! NDR) (perché si trovano saltuarie recensioni per MSX). Quando ho saputo che sarebbe uscita una nuova rivista dedicata ai 16 bit con annesso anche MSX non mi sono lasciato sfuggire nessun numero. L'inizio non è stato granché male, visto il microscopico (esagerato, NDR) spazio che ci avete dedicato, comunque sono contento che qualcuno si stia accorgendo di noi anche se negli ultimi due numeri (5,6) non ci avete pressoché nominati. Comunque continuo a leggervi a preferenza di ZZAP!. La Posta dei lettori è l'argomento che più mi ha interessato ultimamente e da questo mi sono reso conto che la pazzia non ha limiti.
Non voglio entrare nel merito della diatriba Amiga VS Atari, ma voglio dire la mia. Cari "Amighi", cari "Ataristi" in fondo possedete delle macchine fatte con un po' di silicio, plastica, qualche ammennicolo per renderle gradevoli alla vista ma niente di più (ci metto anche la mia). Un ammasso di fili elettrici senza anima che alcuni giudicano migliore a dispetto delle altre, "perfette" qualcuno dirà. Ma ditemi, avete mai visto un computer abbracciare il suo padrone o rimboccargli le lenzuola quando va a letto e dargli il bacio della buona notte? (forse sto impazzendo anch'io). Volete in alternativa bastonare noi poveri utenti MSX2 perché abbiamo un sistema a miseri 8 bit con le prestazioni dei 16? Questo vuol dire in un certo senso il nostro sistema vale qualcosa e che la cosa vi prude!! Ma noi non ci lasceremo mettere i piedi sul collo, siamo duri a morire, la vostra ignoranza in materia d'informatica non ci fa paura. (vacci piano, Marcello, rischi di brutto! NDR)
E con questo ho detto tutto. Ringrazio per l'attenzione, spero di trovare ancora e presto recensioni per MSX2 e la continuazione del servizio NERO SU BIANCO al quale sono molto interessato.
Colombo Marcello 32enne spensierato e soddisfatto
P.S.
"Volante 1 a volante 2". Gioco e programmo con MSX2 insieme coi miei due bambini e lavoro con MS-DOS
P.P.S.
"Volante 2 a volante 1". FORZA ALEX SIAMO CON TE!"

Caro Marcello,suvvia non prendertela.La proposta di Remo Fuluschi apparsa sul numero 6 era spiritosa e cercava di sdrammatizzare i toni troppo esasperate dei precedenti scontri tra Amy ed ST. Non temere, comunque per il tuo MSX2. Qui a TGM stiamo lavorando per aumentare lo spazio destinato al tuo sistema, che reputiamo eccellente sotto molti punti di vista, e competitivo con i 16 bit. Come ho già detto altre volte, chi pazienza gode...

TIRIAMO LE SOMME

Anche questa volta siamo riusciti, seppur non con poche difficoltà, a terminare la Posta di TGM. Finalmente abbiamo due argomenti nuovi su cui discutere. Il problema riguarda i cosiddetti "videogiochi" nazisti e quelli troppo violenti.
Aspetto le vostre lettere. Novità di questo mese: le polemiche Mio VS Tuo sono, a quanto pare, destinate a morire, la lettera di Marcello era forse una delle ultime dedicate a questo dibattito, durato forse troppo, e che non ha portato a nulla di concreto. Torna Dario Altobelli pronto ad un nuovo linciaggio.
Perché poi? Vabbé, ormai ci abbiamo fatto l'abitudine...
L'anti The Alex e "Uno che non sopporta i prepotenti" si sono affrontati direttamente senza neppure conoscersi.
Cosa volete di più? Sento già le mani di molti lettori cercare foglio e matita per scriverci. Ok, cosa aspettate?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"HEI RAGAZZI, SIAMO NEI PASTICCI!"

ACTIVISION STA PRESENTANDO IL NUOVO

REAL GHOSTBUSTERS™

E QUI IN GIRO STANNO VOLANDO DEI FANTASMI PROPRIO NIENTE SIMPATICI

Unisciti ai tuoi eroi favoriti, i grandi Ghostbusters, e salva la città da una vera invasione di folletti, fantasmi e cose varie che invadono le strade di notte.

ACTIVISION

Acchiappa e intrappola più mostri che puoi o di te si parlerà al passato!

LEADER
DISTRIBUZIONE

- ★ 8 direzioni di scorrimento tutto colore.
- ★ Per uno o due giocatori.
- ★ Centinaia di mostri tutti diversi da acchiappare.
- ★ Effetti sonori fantastici.
- ★ Schermo introduttivo dinamico.
- ★ Animazione molto veloce.
- ★ 10 fantastici livelli.

DATA EAST

GAME DESIGN COPYRIGHT
DATA EAST USA, INC. © 1987
ALL RIGHT RESERVED.
MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM
DATA EAST USA, INC.
© 1984 COLUMBIA PICTURES
INDUSTRIES, INC.
© 1988 COLUMBIA PICTURES TELEVISION
A DIVISION OF CPT HOLDINGS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

L'"antipasto software"

I contatti con le software house italiane e straniere sono sempre più serrati, e l'afflusso di comunicati stampa e previsioni commerciali è tale da risollevarci il morale ogni qualvolta apriamo la cassetta della posta. Lo spazio e il tempo a nostra disposizione — al contrario — sono purtroppo inversamente proporzionali alla quantità di materiale pervenutoci grazie ai nostri corrispondenti ed ai gentilissi addetti alle PR delle case di software d'Oltremanica e d'Oltreoceano. Le Preview di questo numero dovrebbero colmare le lacune del mese scorso, ma non dimenticate che saremo disponibilissimi ad ulteriori 'approfondimenti' per qualsiasi titolo annunciato, posto che ci arrivino successive delucidazioni dalle software house o dai nostri 'inviati all'estero'. Intanto, per i più curiosi e impazienti, ecco le ultime notizie e qualche calendario delle 'uscite' — tenete presente che le date di uscita sono sempre provvisorie, per cui potrebbero subire dei cambiamenti indipendenti dalla nostra volontà...

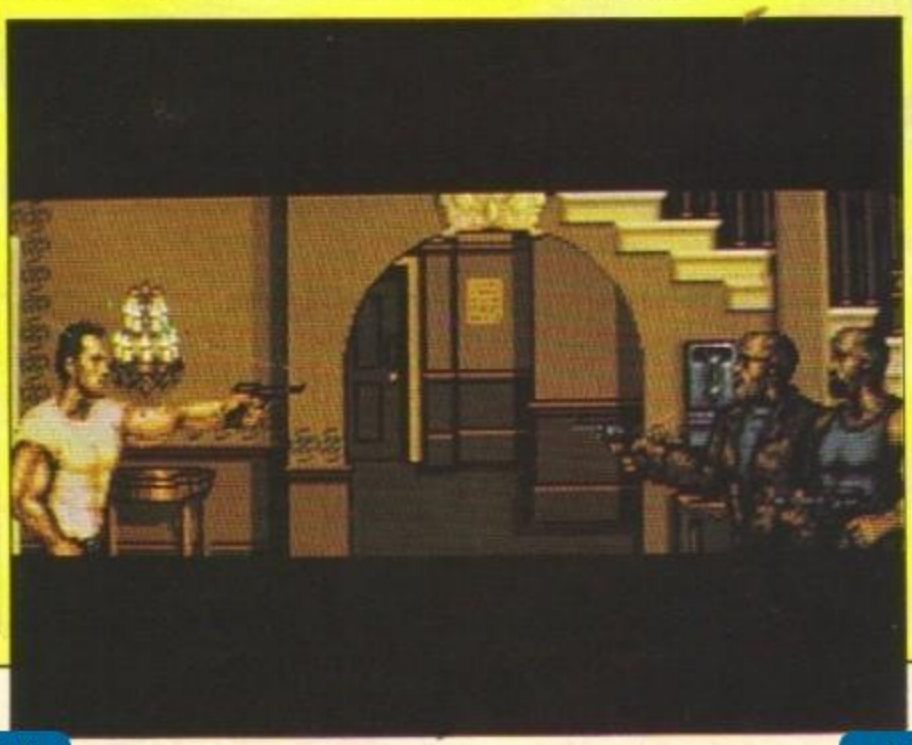
O C E A N (previsioni)
>RED HEAT - Aprile
>RENEGADE III - Aprile
>RUN THE GAUNTLET - Aprile
>WHERE TIME STOOD STILL - PC - Disponibile
>VICTORY ROAD - PC - ???
>JACKAL - PC - ???
>GUERRILLA WAR - Amiga/ST - ???
>RAMBO III - Amiga/PC - ???
>COMBAT SCHOOL - PC - ???
>BATMAN - PC - ???
>OPERATION WOLF - PC - ???
>DRAGON NINJA -ST/Amiga - ???
>WEC LE MANS - Amiga/ST/PC - ???
>ROBOCOP - Amiga/ST/PC - ???

LA PALACE... A PARIGI

La recente fioritura di software in diversi Paesi europei, primi fra tutti Francia e Germania, non sarà certo passata inosservata fra i lettori di Zzap! - né tantomeno fra coloro che tengono d'occhio questo settore dell'industria.
Un segno di questa 'presa di coscienza' è il recente ingresso della Delphine Records nel mondo dei videogames.
La Delphine Records è un'importante casa discografica che ha sede a Parigi, proprietà del famoso playboy miliardario Paul de Senneville (che la stampa ha soprannominato Goldfinger... indovinate perché?). Come è avvenuto questo 'ingresso' nel settore del software ludico?
La Delphine Records ha cominciato col riunire sotto di sé un gruppo di bravi programmatori e di designer (quelli che cioè realizzano il 'concept'), ed ha già previsto - per il suo primo anno di attività in questo campo - la realizzazione di tre o quattro giochi arcade per Amiga, ST e PC, e il loro primo videogame si chiamerà Bio Challenge e sarà pronto in Estate.
Noi abbiamo avuto modo di vederne la versione 'demo' grazie ad una recente visita di Pete Stone alla nostra redazione italiana, e vi possiamo assicurare che si tratta di un gioco molto simpatico e ben realizzato, che sarà accolto da molti come una ventata d'aria fresca nel filone dei platform/shoot'em up per computer a sedici bit.
Qualcuno avrà cominciato a chiedersi cosa centra la Palace Software in tutto questo...

▲ *Il team della Dolphine Records al completo...*

sarà la nota casa di software a distribuire i prodotti della Delphine in tutta Europa sotto il loro marchio.
A detta di Matthew Tims della Palace, fra le due compagnie c'è una certa comunione di obiettivi, visto che "entrambe mirano a produrre pochi titoli ma di buon livello qualitativo".
Non ci resta che aspettare, e fare gli auguri a questa 'nouvelle maison' (scusate il pessimo francese) di software.



TELECOMSOFT
>CARRIER COMMAND - PC - ???
>SAVAGE - Amiga/ST/PC - Maggio
>STARGLIDER II - PC - Maggio
>WEIRD DREAMS - Amiga/ST/PC - ???
>RICK DANGEROUS - vari formati - Giugno
>ACTION FIGHTER - vari formati -

<- Red Heat (Danko) *su ST*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Luglio
>WHIRLIGIG - PC - Marzo

LA TELECOMSOFT PREMIATA

In Francia - con i Gold Awards della rivista Generation 4 - e in Danimarca - con i riconoscimenti dei lettori di Soft Today - la Telecomsoft, sotto le etichette Rainbird e Firebird e con titoli come Carrier Command, Starglider II, Universal Military Simulator, Virus, Elite, Sentinel, Corruption, Fish! e Bubble Bobble, ha meritato ampi riconoscimenti come Migliore Compagnia Straniera e terza Miglior Software House del 1988. I titoli elencati sono stati premiati sotto vari aspetti, dalla grafica ai punteggi meritati nelle riviste di software. Ad esempio, i giochi votati come Miglior Gioco di Strategia al primo, secondo e terzo posto sono stati, rispettivamente, Carrier Command, UMS e Sentinel. Non possiamo che rallegrarci coi nostri amici della Telecomsoft, sperando che la loro produzione mantenga nel tempo i livelli qualitativi raggiunti e meritatamente riconosciuti.

>3D POOL - 16/32-bit - Aprile

La moda dei biliardi computerizzati non sembra essere tramontata: mentre nel settore dei sedici bit la Infogrames sale alla ribalta con simulazioni come Billiard Simulator (no, non è la Code Masters, davvero!), la Firebird risponde anche sul fronte degli otto bit con questo nuovissimo 3D Pool.

Alle spalle di questo gioco troviamo il campione europeo di biliardo Joe 'Maltese Joe' Barbara (pensate che ho creduto fosse una donna fino a quando ho visto la foto; NdR), e la caratteristica che dovrebbe renderlo 'particolare' è la possibilità di ruotare il tavolo di gioco (il biliardo stesso!) in modo da rendervi il tiro il più comodo e controllabile possibile (sarebbe come girarvi intorno - realistico, vero?).

Visto quello che i nostri amici della Telecomsoft sono riusciti a fare con Carrier Command, Virus e Starglider 2, ci dovremmo aspettare grandi cose da questo gioco in 3D - perlomeno nella versione a sedici bit.

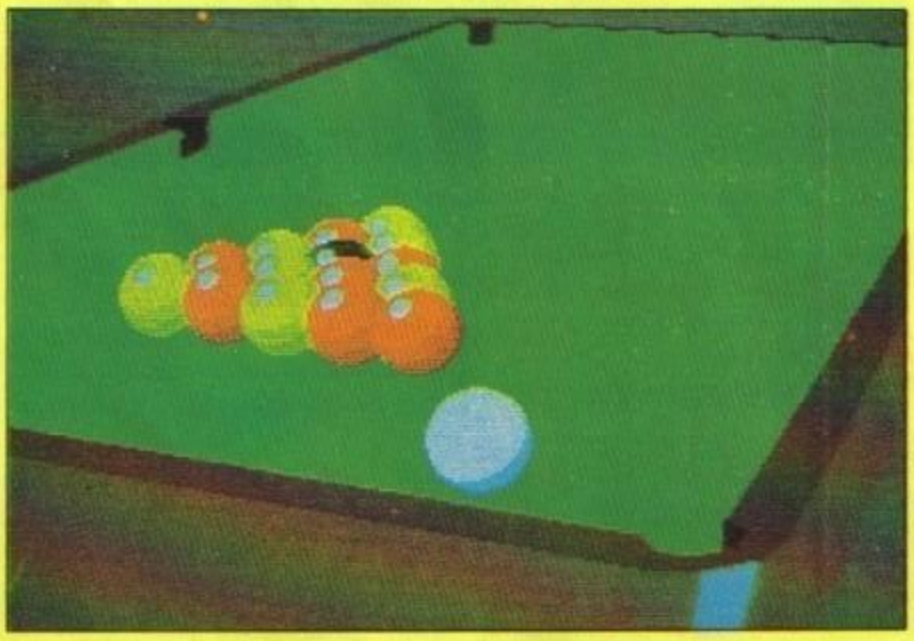
Il gioco è stato programmato da Nick Pelling (Orlando!) della Aardvark Software nelle versioni BBC/Electron (chissà che non ne venga fuori una versione per Olivetti Prodest) e Commodore 64, mentre la versione 'Z80' (Spectrum, Amstrad ed MSX) è frutto delle doti programmatorie di Jeff Calder.

Riguardo al titolo, quello definitivo potrebbe essere Maltese Joe's 3D Pool Challenge (3D Pool era troppo facile, vero?!?).

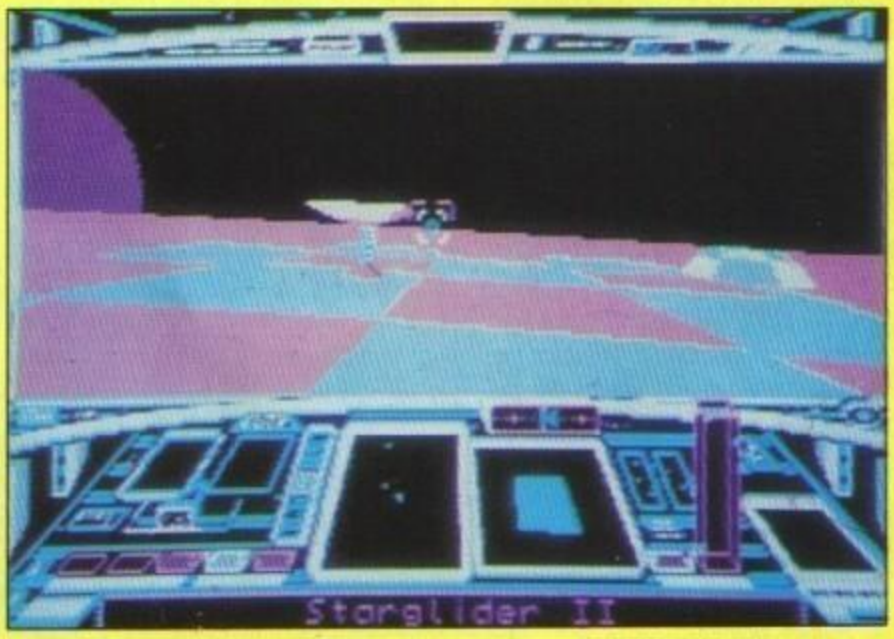
Tra le altre caratteristiche tecniche del gioco c'è ad esempio la possibilità di 'zoomare' sul tiro che state per eseguire, difficoltà selezionabile, modo pratica, otto sfidanti (tra cui campioni come Flash Harry, Mighty Mike, Catford Kid o Fast Freddy) o un vostro amico come avversari, tiri 'speciali' del campione, e possibilità di definirne di vostri... il 'simulatore di biliardo' definitivo, a quanto pare!!!

Aspettatelo sui vostri computer intorno al 20 di Aprile...

▲ *Una splendida immagine di* Savage *nell'annunciata versione per Atari ST...*



▲ 3D Pool *in versione Archimedes: i 16-bit saranno così*



▲ Starglider II *sul PC: a presto per tutti i 'bigbluisti'*

GRANDSLAM

>PACLAND - Amiga/ST/PC - Alcuni disponibili
>THUNDERBIRDS - vari formati - Presto

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

>THE RUNNING MAN - vari formati - Prestissimo

Chi ha tenuto d'occhio la pubblicità e le news di questi ultimi mesi avrà già saputo che la Grandslam Entertainment ha acquisito i diritti per la produzione di un gioco tratto dal film "The Running Man", che vede come attore protagonista il nostro buon vecchio Arnie Schwarzenegger (che già era stato il personaggio principale di un altro celebre spin-off, Predator).

La storia è in sintesi questa: Ben Richards, agente della Polizia Governativa nell'anno 2019, si ribella all'ordine dei propri superiori di sparare su una folla di dimostranti inermi mentre è in missione col suo elicottero, trasformandosi così (a causa della legge vigente) da tutore della legge a criminale.

Questa è una delle situazioni che permette alla ICS, una rete televisiva, di reclutare vittime per il proprio show - uno spettacolo in cui degli innocenti vengono presentati come criminali ad un pubblico televisivo assetato di giustizia e di sangue, e - trasformati in prede umane - costretti a fuggire lungo una serie di tunnel sotterranei mentre delle telecamere nascoste documentano la loro disavventura. Durante la fuga lo sfortunato 'concorrente' dovrà superare diverse sfide sconfiggendo i suoi 'cacciatori', il primo dei quali si chiama Sub Zero ed affronterà Ben su un'arena di ghiaccio cercando di farlo a pezzi.

Dal film... al gioco (Running Man)

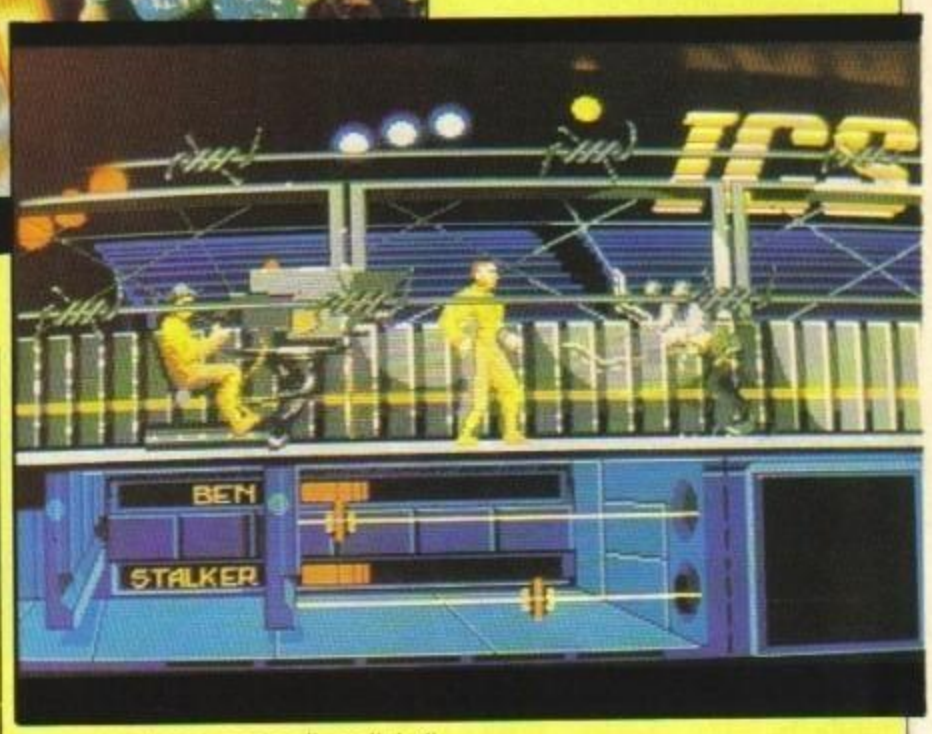
A Sub Zero seguirà Buzzsaw, armato di sega elettrica, e poi Fireball e Dynamo, dotati di altre spiacevoli caratteristiche omicida, e Ben dovrà affrontarli e sconfiggerli uno ad uno in battaglie all'ultimo sangue servendosi degli oggetti che riesce a raccogliere durante la fuga.

Il nostro eroe ha però un altro scopo oltre a quello di sopravvivere: egli cercherà di guadagnare l'accesso al computer principale dell'ICS superando il contro dell'UCS (Uplink Code System), una complessa serie di codici di sicurezza che proteggono il sistema televisivo da qualsiasi sabotaggio o intrusione; fatto ciò potrà smascherare pubblicamente la rete televisiva rivelando al pubblico gli orribili retroscena dello spettacolo.

Ma per riuscire nel suo intento Ben potrà contare solo sugli intervalli di tempo fra la sconfitta di un 'cacciatore' e l'arrivo di quello successivo.

Dal punto di vista tecnico possiamo dirvi che The Running Man è un arcade a scrolling parallattico orizzontale diviso in cinque fasi, arricchito con immagini e suoni digitalizzati di alto livello.

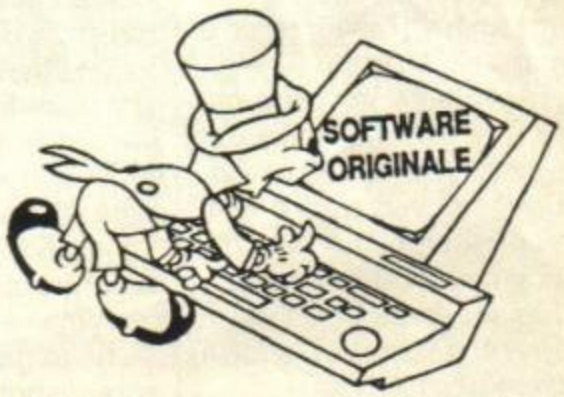
Appuntamento a Pasqua anche per questo superbo spin-



Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA



MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000

AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW. VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER
ITALIA

ENSIVI DI IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

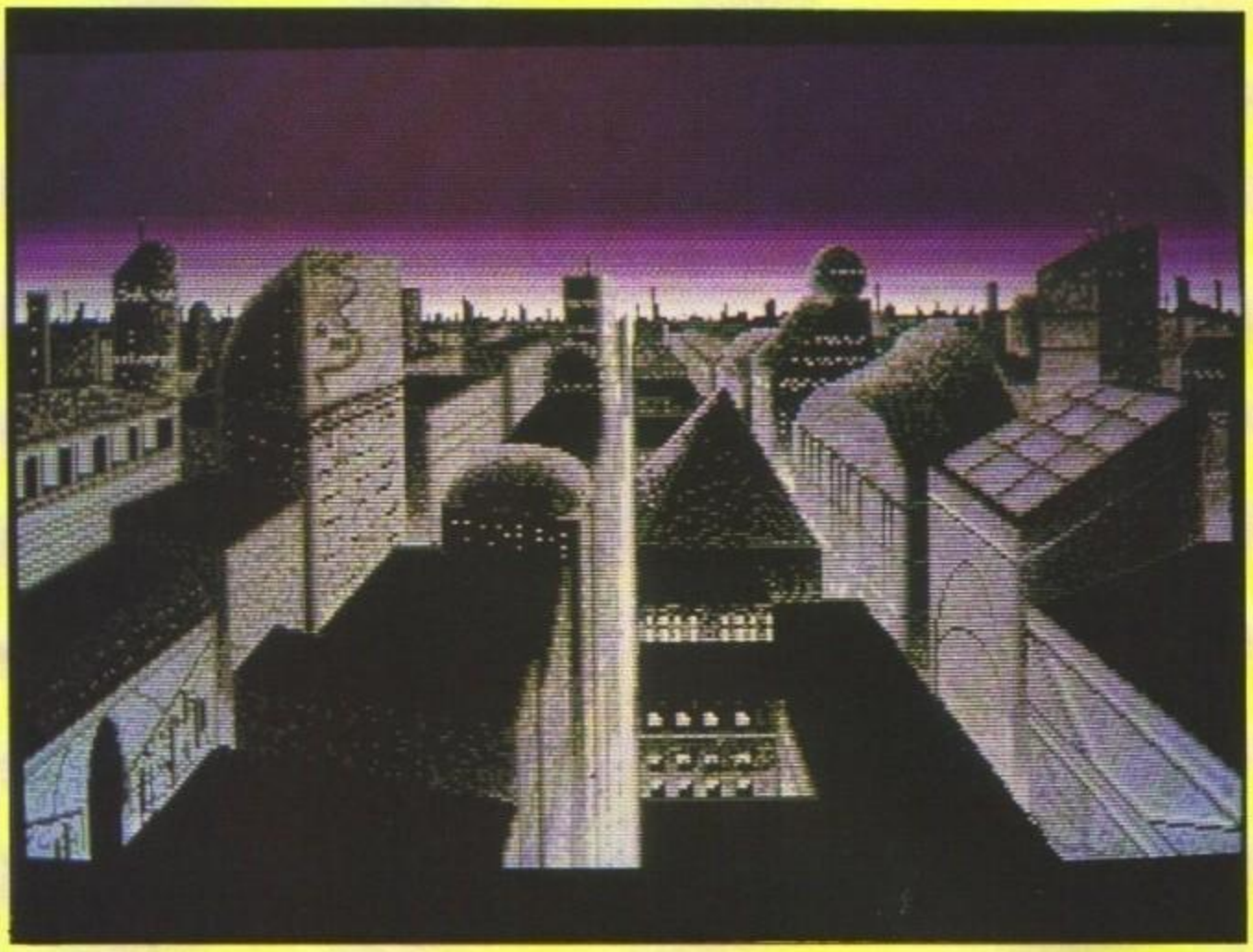
http://www.oldgamesitalia.net/

off.

ELITE SYSTEMS

>SPACE HARRIER II - ST - Presto
Il seguito della spettacolare conversione del gioco Sega sta per apparire sugli schermi dei vostri computer: la Elite promette una velocità pari all'originale, grafica stupenda e persino la scena finale della cavalcata a dorso di drago... ma lasciate che le immagini parlino da sole.

>MILLENIUM 2.2 (Electric Dreams) - Amiga/ST/PC - Aprile
Se il vostro vecchio pianeta Terra vi è caro, non potete mancare all'appuntamento con Millenium 2.2, un nuovissimo gioco di strategia e simulazione planetaria dell'Activision.
L'anno è il 2200 e voi, a capo di un'equipaggio di 100 membri, siete gli unici sopravvissuti - grazie al fatto che vi trovavate in una base lunare - alla catastrofe che ha reso inabitabile la cara vecchia Terra: colpito da un gigantesco asteroide, il pianeta ha perso ogni caratteristica di abitabilità, ed ora tocca a voi riportarvi la vita e renderla di nuovo adatta ad ospitare la razza umana.
Per portare a termine un tale progetto avrete a disposizione laboratori di ricerca, impianti minerari e un piccolo generatore.
Utilizzando tutte le vostre capacità (ma proprio tutte) dovrete costruire astronavi per esplorare nuovi pianeti e lune alla ricerca di fonti di energia e di ricerca biologica, tenendo sempre presente che il tempo, inevitabilmente, scorre veloce.
Le caratteristiche di Millenium sono stupefacenti: strategia, avventura, sezioni arcade in tre dimensioni, grafica incredibilmente piena d'atmosfera (sulla luna?), movimento planetario e lunare scientificamente calcolato, possibilità di viaggiare nello spazio e colonizzare nuovi pianeti nel sistema solare e, incredibile, di creare nuove forme di vita mutanti.
Il gioco è stato ideato da Ian Bird, già autore di capolavori del calibro di High Frontier, mentre la spettacolare grafica è opera di Jai Redman, un



La grafica mozzafiato di Crimetown Dephts, *che qualcuno ha potuto anche vedere animata...*

artista diciottenne, che (nessuno ci crederebbe vedendo le immagini del gioco) si trova al suo primo lavoro grafico sull'ST.

> CRIMETOWN DEPTHS (ImageWorks) - Amiga/ST/PC - ???
L'appetito dei videogiocatori era stato già stuzzicato, in passato, da un disco/demo di questo gioco che visualizzava una serie di sequenze e di immagini fisse e si concludeva con la presentazione dei programmatori, un gruppo di ragazzi italiani!!!
La grafica è infatti il punto culminante di questo programma, e nel Regno Unito si fa a gara per mostrare screenshots sulle riviste del settore.
La trama? Un abile mercenario viene richiamato in servizio dal Tiranno Galattico, il cui pianeta natale è stato messo sotto assedio da un'esercito di criminali scalmanati. Il vostro compito, nei panni del mercenario, è naturalmente quello di fare piazza pulita dell'orda di fuorilegge, affrontandoli uno ad uno — un compito non certo dei più semplici, dato che tutti coloro in cui ti imbatterai riveleranno un'unico obiettivo: la tua eliminazione fisica.
Cosa si nasconde dietro questo strano complotto? Come si spiega una simile mobilitazione di brutti ceffi? Riuscirete a sopravvivere per scoprirlo?
L'appuntamento è, come sempre, sulle pagine di TGM...

Space Harrier II*: sono in arrivo i livelli finali per l'Atari ST!!!*

> PALLADIN (ImageWorks) - Amiga/ST/PC - ???
L'ambientazione fantasy va molto di moda, in questo periodo, e Palladin non rinuncia a sfruttarne il fascino e l'impatto grafico.
In una terra dominata dalla forze del male, il vostro compito sarà quello di trovare la Torre del Mago celata da una pericolosa foresta e, penetrandovi, consegnare allo Stregone la magica runa coi colori dell'arcobaleno, grazie alla quale questi potrà affrontare e sconfiggere l'essere che minaccia il mondo intero con la sua sete di dominazione: Murk lo scheletro Signore delle Ossa Danzanti (Ehy, ho sentito qualcuno ridere, là in mezzo... chi è stato?!?).
Palladin, l'eroico cavaliere senza macchia e senza paura, armato della sua fida durlindana e di poteri magici e

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'immagine di Palladin *della ImageWorks...*

protetto da una pesante (e scomoda) armatura, viene rappresentato in una serie di sequenze create con la tecnica dei 'profili' (silhouette), quasi a livello cinematografico.
Non perdete assolutamente la recensione di questa stupenda avventura grafica, quando sarà pubblicata...

> TERRANIUM (ImageWorks) - Amiga/ST/PC (CGA, EGA e Tandy) - ???
Ancora grafica, con un capolavoro immaginativo della Splinter Vision, ambientato (ci risiamo) in un mondo fantastico: un minuscolo paesaggio racchiuso dentro una bottiglia — un 'terrarium', appunto.
Il protagonista è un certo Captain Frontier, agente segreto in pensione e cittadino del pianeta Assyndra, che viene richiamato in servizio a seguito del rapimento di uno scienziato — la Dottoressa Slimms — da parte degli abitanti del vicino pianeta Scritox.
Il metodo utilizzato dai Scitoxiani per rapire lo scienziato è alquanto ingegnoso: dopo aver miniaturizzato un gruppo di volontari, questi si sono infiltrati in un terrarium all'interno del laboratorio e, dopo aver atteso e catturato la donna, l'hanno miniaturizzata e portata nel piccolo mondo sotto vetro, rinchiudendola in una fortezza. Ora tocca a voi: dopo aver raggiunto le dimensioni adatte allo scopo, dovrete infiltrarvi nel terrarium, localizzare la fortezza, liberare la dottoressa e fuggire con lei, attraversando jungle, foreste, deserti e paludi piene di pericoli, spesso aiutati da misteriose creature durante la vostra ricerca della fortezza.

... ed una di Terranium, *ugualmente impressionante*

Non lasciatevi sfuggire le future notizie su questa stupenda avventura dinamica...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I FIGLI DEL

Una nuova generazione di console giapponesi sta per fare la sua comparsa nei nostri negozi, e sia la Nintendo che la Sega hanno tutte le intenzioni di far sopravvivere i loro pargoletti. TGM ha pensato bene di procurarsi un corrispondente in Giappone per potervi informare "in diretta" su questo fenomeno.

Nintendo: Erede di un impero

di Shintaro Kanaoya

Finalmente, dopo mesi di ipotesi e notizie di corridoio, il Super Famicom (Family Computer) a 16 bit della Nintendo ha fatto la sua comparsa. Il 21 Novembre dell'anno scorso, la Nintendo ha mostrato la macchina a riviste, ditte di software e di hardware, e tutti sono rimasti sbalorditi dal computer promesso.
La data prevista di distribuzione in Giappone è Luglio, ma potrebbe essere rimandata a Settembre od Ottobre. Una data di uscita inglese del 1990 è stata una delle ipotesi, ma tutto sembra essere ancora parecchio in sospeso — la Nintendo vuole proteggere il suo mercato giapponese dal MegaDrive della Sega e dalla PC Engine della NEC prima di preoccuparsi dell'Europa (La Mattel, importatrice in Italia dell'attuale console Nintendo ad 8 bit, ci ha riferito che il Famicom NON verrà importato a meno che il mercato non risulti saturato dalle vendite della famosa console grigia, il che significa che probabilmente non vedremo mai il Famicom in Italia, NdR).
Il prezzo non è stato ancora deciso, comunque, anche se le mire della Nintendo dovrebbero tendere a far risultare il loro prodotto più economico del MegaDrive, che viene venduto a 21000 yen, (circa 200000 lire). Niente male per una macchina che, solo per la qualità dell'hardware impiegato, dovrebbe costare effettivamente qualcosa come 40-50000 yen. E, esaminando l'hardware, non ci si stupisce di questo.
Graficamente, potrebbe quasi fare arrossire un Amiga: ha otto modi grafici che combinano diverse risoluzioni e numero di colori su schermo. La risoluzione massima è di uno sconvolgente 512x448 - purtroppo solo con 16 colori su schermo da una palette globale di 32768 colori con 256 sfumature alla risoluzione minore.
Nella sua libreria di utility grafiche incorporate troviamo una rotazione tanto veloce che una macchina fotografica con 1/15 di secondo di apertura produce una foto parecchio sfocata, allungamento orizzontale e verticale, scrolling di una sola porzione di schermo, dissolvenze in entrata ed in uscita, scrolling a quattro livelli di parallasse, finestre ed un sacco di altra roba.
Mentre il Nintendo ad 8 bit aveva una misura massima per gli sprite di 8x8, il Famicom arriva a 64x64 - e se ne possono mettere sino a 32 sulla stessa linea senza avere sfarfallii, a differenza degli otto del modello attuale. Il massimo numero di sprite sullo schermo contemporaneamente è di 128, invece che 64 come sull'attuale ma antiquata console.
E così il Nintendo ad 8 bit è surclassato graficamente, ma quante mazzate becca in campo sonoro?
Il Famicom può digitalizzare il sonoro e suonare su otto canali in simultanea. Una volta che un suono è stato digitalizzato, può essere suonato con eco, cambiamenti di volume ed altre strane e meravigliose modifiche che potrebbero essere utili in eventuali programmi musicali. La macchina può anche "posizionare" il suono in 16 diversi luoghi, e c'è pure una cuffia-con controllo di volume (come sul MegaDrive).
In breve, nella sezione audiovisiva, il Famicom è più impressionante addirittura della PC Engine, CD o meno.

Giochi Vincenti
Due dei quattro giochi pubblicati in contemporanea con la macchina - Super Mario Brothers 4 e Legend Of Zelda 3 - sono una garanzia di successo immediato, poiché gli originali ebbero vendite fenomenali sulla macchina ad 8 bit.
Ma il gioco dimostrativo che abbiamo visto girare sulla macchina alla sua presentazione era Dragon Fly, una simulazione di volo. Per darvi un'idea dell'impressione che faceva, si può dire che supera senza problemi i Flight Simulator II che girano sui PC della serie 9800.
Il nuovo Famicom è più grande del fratello minore anche fisicamente:la misura delle cartucce, le dimensioni dei comandi e la macchina stessa. Il comando è del tipo a disco oscillante, ma con SEI pulsanti di fuoco: quattro sul corpo piano del comando e due sulla parte anteriore, dove le dita arrivano comodamente.
Come sta facendo la Sega con il suo MegaDrive, la Nintendo sta lanciando un adattatore per il Famicom, che farà girare la vasta gamma di titoli ad 8 bit sulla console a 16.
In conclusione del discorso, sembra che il nuovo Famicom farà superare la Sega dalla Nintendo ancora una volta, ma probabilmente non tanto quanto è successo in Giappone con le console ad 8 bit. La macchina è ovviamente molto potente, ma il suo arrivo in ritardo potrebbe precludergli una dominazione del mercato come era accaduto con la vecchia console. E solo il tempo, il pubblico e TGM lo sapranno dire.

及三日兌書

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOL LEVANTE

Sega: tutto e subito

dal nostro inviato a Tokyo Phil Harrison

La Atari ha aperto la strada del mercato dei computer giochi nei lontani anni settanta con il suo VCS, ma sin da quei giorni una sola console ha regnato suprema su questo mondo di facili guadagni - la Nintendo (Ricordate che si sta parlando della situazione nipponica, NdT). La dominazione di questa compagnia vecchia di un secolo con la sua console grigia in Giappone è addirittura troppo evidente, viste le vendite colossali di qualsiasi nuovo gioco pubblicato.
Supportata da espansioni innovative, la Nintendo ha dominato incontrastata — ma oggi il suo microprocessore antiquato potrebbe essere la causa del suo declino. La macchina usa un processore ad 8 bit terribilmente simile a quello del glorioso ma vecchio C-64 (che venne ideato nel 1981), ed i suoi chip dedicati sono ugualmente preistorici.
In realtà, le nuove tecnologie a 16 bit sono state utilizzate da tutte le nuove console pubblicate recentemente - con una eccezione. La nuova console della Sega, il Megadrive, usa una potente combinazione di 16 bit e di Z-80 (8 bit).
A differenza della console Nintendo a 16 bit è già disponibile in Giappone, potrebbe venire importata abbastanza facilmente, e dovrebbe arrivare sul mercato inglese (ed europeo) entro il 1990 - anche se la Sega giapponese non fa commenti.

Migliore della media
Disponibile già dal tardo 1988 in Giappone, il MegaDrive ha un look aggressivo ed ergonomico - molto più bello esteticamente del cassone della Nintendo.
La macchina è stampata in plastica nera texturizzata, con una interfaccia per le cartucce circondata da una "bolla" di plastica che ricorda molto i CD portatili - probabilmente una mossa per distogliere l'attenzione delle persone interessate ad acquistare il CD della PC Engine.
La console leggera ed all'apparenza fragile ha un controllo a slitta del volume dell'audio via cuffia, un pulsante di reset ed un blocco meccanico della cartuccia che serve anche da interruttore di accensione.
Il singolo comando che viene fornito con la console è quello ormai standard che si trova in qualunque console giapponese. C'è un disco basculante, tre pulsanti di fuoco ed uno di inizio/selezione. Con un'ottima risposta anche ai giocatori più violenti, consente delle diagonali precise che tanti altri comandi pregiudicano notevolmente.
Il bello è che viene attaccato alla console tramite una interfaccia cannon apparentemente standard, che dovrebbe rendere possibile l'inserimento di altri joystick ed espansioni.
SI può acquistare separatamente un altro comando da inserire nella macchina; molti giochi riconoscono automaticamente la presenza di questo secondo comando e rendono possibile solo in questo caso una partita a due giocatori.
L'uscita verso la TV avviene tramite cavi separati per il video e per l'audio, e naturalmente il segnale è in NTSC (lo standard televisivo giapponese) - così le console importate avranno bisogno di un adattatore, proprio come capita con molti Amiga.

耳又 手

Coin Op & console
Ho giocato con tre giochi - Altered Beast, Super Thunder Blade e Space Harrier II. Sono tutte conversioni da bar di giochi Sega, che essendo stati sviluppati nello stesso periodo della console appaiono nella loro forma migliore.
Sono in formato cartuccia, e vengono inseriti con facilità nonostante sia possibile fare un mezzo disastro inserendo il pezzo al contrario ed accendendo il tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

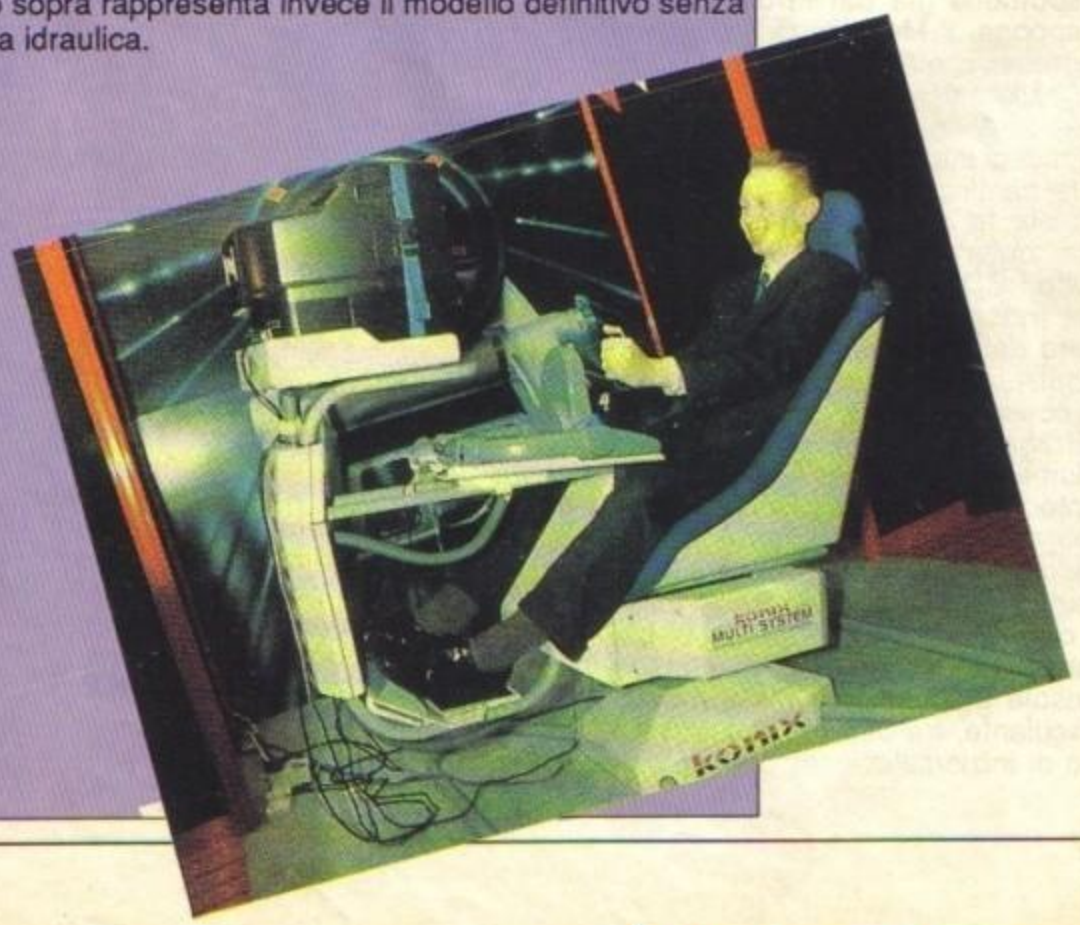
http://www.oldgamesitalia.net/

Altered Beast (il coin op) non si è visto molto dalle nostre parti, anche se la Mediagenic ha già preso i diritti per la conversione. Si tratta di un picchiaduro a scrolling orizzontale, dove il giocatore massacra un sacco di spiriti malvagi e di mostri attraversando parecchi livelli fantasy. Il gioco inizia con un ottimo esempio delle possibilità di sintesi vocale della macchina - le parole "rise from your grave" dovrebbero sconvolgere il giocatore, ma la voce assomiglia un sacco a quella di Bugs Bunny!
Mano a mano che il giocatore raccoglie icone, il suo sprite diventa visibilmente più forte e muscoloso, sino a che alla fine si trasforma in una belva feroce (un lupo mannaro nel primo livello, poi un drago, poi un orso, ecc.).
I mostri di fine livello comprendono un vecchio mago che risorge dalla tomba e comincia a gettarvi addosso delle teste demoniache - dopo avere blaterato un conigliesco "welcome to your doom"! Si tratta della conversione più notevole e vicina all'originale da sala giochi.
Nel secondo livello troviamo una massa di occhi che si scagliano contro di noi, e nel terzo livello troviamo creature ancora più bizzarre, mentre il giocatore viene spesso nascosto da un piacevole scenario in 3D.

Space... the final frontier?
Space Harrier II, piuttosto simile all'originale, usa un pavimento a scacchiera ed un effetto 3D terribilmente realistico - proprio come in sala giochi. I bersagli che schizzano velocissimi sono anch'essi notevoli, ed in particolar modo i mostri di fine livello, anche se il personaggio principale potrebbe avere avuto un po' più animazione (come in molti giochi giapponesi ci sono sia la forma che il dettaglio, ma mancano un po' di quadri di animazione, dando uno strano effetto).
La sensazione di volare fra i pilastri di roccia è da provare per essere compresa - le foto non rendono giustizia alla velocità dell'animazione, che indicano le reali capacità del Megadrive.
Super Thunder Blade è il peggiore del gruppo. Potrebbe anche essere stato intitolato Normal Thunder Blade Con Pessima Grafica, dal momento che tutto quello che hanno fatto alla Sega è stato di dare una nuova trama al gioco e di condirlo con una grafica al di sotto della media.
Ad essere onesti, gli aerei non sono male, ma i palazzi cubici ed i grattacieli sono una vera delusione. E' anche frustrantemente difficile, con missili invisibili che appaiono dal nulla per blastarvi via dal cielo.
La presentazione sofisticata di tutti e tre i giochi - musica, schermo di opzioni, ecc. - sono una caratteristica del MegaDrive che comprende anche altri giochi fra i quali Power Drift ed una nuova versione del "tondo" Alex Kidd.
La reazione degli altri produttori giapponesi è stata positiva, e persino la Namco - che normalmente lavora per la Nintendo - ha intenzione di supportare col suo software questa console. Si tratta probabilmente di una reazione alla causa che la Nintendo ha spiccato contro la Namco-Atari qualche tempo fa.

Konix Software a go-go

Undici software house hanno già firmato un contratto per produrre software per la console Konix Multi-System, dice la Konix stessa. la Electronic Arts, la US Gold, Ocean, Mirrorsoft, System 3, Palace, Thalamus, Llamasoft, Logotron, Electrocoin e la Linel sono fra le coinvolte, ed anche la Konix produrrà software sotto la direzione dell'ex-Actvisionario Jon Dean.
"Non riesco a trattenermi: devo andare e blastare" — dice nel suo solito stile esagitato Jeff Minter della Llamasoft, anche se alcune software house hanno espresso dei dubbi nei confronti della console essendo già tanto coinvolti nel mercato degli home computer.
Entro la data di pubblicazione inglese in Agosto, verranno completati 15 giochi, ed altri 25 entro Natale (quando dovrebbe arrivare in Italia). Tutti i giochi costeranno meno di 15 sterline.
Le immagini a colori ci mostrano la sedia idraulica della Konix, una periferica del Multi-System che è stata presentata alla recente fiera del giocattolo di Earls Court a Londra.
La foto sopra rappresenta invece il modello definitivo senza la sedia idraulica.



Sega Connection

Nascosto sotto un largo pannello di plastica a scorrimento sotto il Sega MegaDrive c'è una lunga striscia dorata di espansione. Il manuale non ne parla minimamente, ma sarà utilizzata probabilmente per espansioni e connessioni varie.
L'unica informazione che TGM ha potuto ottenere è stata da un rivenditore di Tokio, che ha suggerito che in futuro potrebbe venire utilizzata per collegare insieme diverse macchine - soprattutto per i role playing game che sono tanto comuni in Giappone.

PC Engine alla riscossa

I negozi giapponesi stanno ordinando circa 500 PC Engine dal distributore inglese Micromedia. Secondo il manager Andrew Smales "Ogni giorno chiamano almeno 100 negozi disperati perché sono assaliti da ragazzini che chiedono il PC Engine."
Il prezzo di questa console dovrebbe in ogni caso mantenersi invariato, visto che la NEC ha intenzione, per il momento, di avere come unico e solo distributore europeo la Micromedia, mentre il prossimo passo per la nota azienda giapponese dovrebbe essere il florido mercato degli USA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KONIX: IL PEZZO MANCANTE

Non è il titolo di un giallo, ma qualcuno avrà già intuito... ehm, da dove cominciare? (Che figura!) Vi ricordate che nell'articolone sulla console Konix c'era qualcosa che non andava? Beh, abbiamo ricostruito il macello che aveva sconvolto i file di testo dello scoop, ed eccovi i 'tasselli mancanti' coi quali potrete finalmente ricostruire il discorso...

Cominciamo con il pezzo di testo a pagina 23, che inizia con "mmaginatevi un cubo..." — non è in napoletano, giuro — e finisce con "tastiera; si tratta del Konix Multi-". Al posto di quella porzione di testo avrebbe dovuto esserci questo breve paragrafo:

"E, in effetti, Wyn sta dicendo la pura verità. Probabilmente la più intelligente ed interessante caratteristica del Multi-System, eccettuata la velocità grafica (e ci spiace di non essere in grado di mostrarla con le foto), è il modo in cui può essere espansa ed adattata al tipo di giochi che preferite.

Andiamo con ordine, comunque: tanto per cominciare, a Natale potrete comprarvi il Multi-System a 499.000 lire con un joystick, due giochi, un drive da 1Mb ed una garanzia di 12 mesi - tutto ciò di cui avete bisogno per cominciare. Ogni altro gioco costerà 29.000 lire.

Il bello è che potrete poi comprarvi un sacco di periferiche che vanno da una pistola ad infrarossi con rinculo ad una moto (che vibra e si piega a seconda della strada che affrontate) o una sedia. La sedia in stile Afterburner, di cui si sono detti ormai vita, morte e miracoli, è costruita per ospitare sia la console che uno schermo video. In questo modo diventa "la cosa più vicina ad un coin op che possiate portarvi a casa", come è stata descritta nel "lontano" Settembre."

Grazie alla cui riesumazione potete ora conoscere i prezzi italiani della favolosa Konix e del software.

Per quanto riguarda la porzione di testo colorata con un fondo violaceo (che cattivo gusto!), dove il paragrafo "Dentro la macchina dei sogni" (presente a pag.21) è stato ripetuto a pag. 22, a scapito del seguente pezzo di articolo, che dovrebbe ricostruire il paragrafo intitolato "Così poca memoria?":

"Così poca memoria?

Ed ecco la grande sorpresa, con tutte quelle tremende specifiche tecniche. Il Multi-System non ha altro che 128K di RAM, come uno Spectrum!

Considerato che solo le informazioni relative ad uno schermo in alta risoluzione possono arrivare a 50K, questa potrebbe sembrare una tremenda limitazione, ma ecco che arriva un'altra invenzione della Konix.

Il Multi-System possiede un drive da tre pollici e mezzo (come quelli Amiga o ST) che legge dischetti che contengono sino ad 1Mb di informazioni. Un chip dedicato separato controlla il drive, in modo che possa lavorare anche mentre il gioco sta girando senza rallentarlo.

Ci possono essere accessi al disco quasi continui, dando in pratica alla macchina 1Mb a disposizione nonostante la quantità effettiva di memoria resti sempre di 128K. Tutto quel che dovranno fare i programma tori a questo punto sarà di disporre il loro codice sul disco in modo che la testina non debba fare grandi viaggi per trovare il pezzo di informazione successivo."

A questo punto dovrebbe esserci tutto... il responsabile ha subìto diversi giorni di torture indescrivibili (lo abbiamo costretto a giocare per ore ed ore con un Atari VCS)...

CHE ASPETTI !

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64 .....Lire 259.000

• **COMPATIBILE** col 1541 • **ROBUSTO** mobile **SCHERMATO** antidisturbo • **GARANZIA** totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di **ISTRUZIONI** in italiano • Dischetto **OMAGGIO** con programmi e copiatori **TURBO.**

Alcuni prezzi dal nostro listino:
✔ Commodore C64 Lire **290.000**
✔ Drive Commodore 1541 Lire **349.000**
✔ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire **849.000**
✔ Adattatore Telematico Commodore L. **99.000**

• I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

Drive CIRCE per *AMIGA* .....Lire 229.000

• Ultra**COMPATTO** • Mobile in **METALLO** • Meccanica **GIAPPONESE** • Presa **PASSANTE** per collegare più Drives in serie • Tempo di **ACCESSO** 3ms • **AFFIDABILISSIMO** (vedi Commodore Computer Club N° 55)

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:
CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 •20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo pacco postale assicurato, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione. **CIRCE Electronics s.r.l. - via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR)** • Per ordini telefonici e/o informazioni telefonare allo 02/6427410. •Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in francobolli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CUSTODIAN

E YOU ARMED
D READY
R ACTION??
STODIAN
about to blast
to your screen –
aving behind
n a trail of
struction and
station –

Teleport into a new dimension with the most awesome firepower ever seen.

Commodore Amiga £19.99
Atari ST £19.99

HEWSON

Disponibile Marzo '89 AMIGA **L. 25.000** ATARI ST **L. 25.000**

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21.22.55

http://www.oldgamesitalia.net/

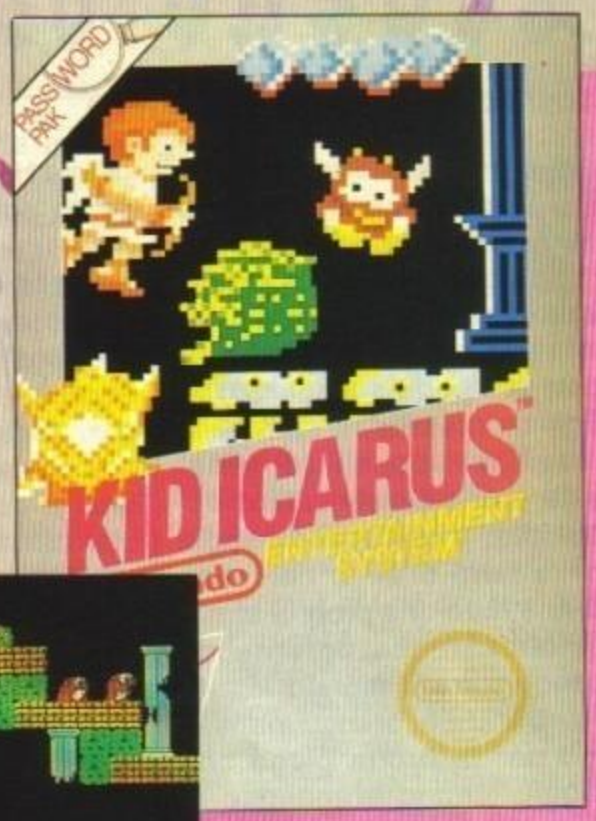
http://www.oldgamesitalia.net/

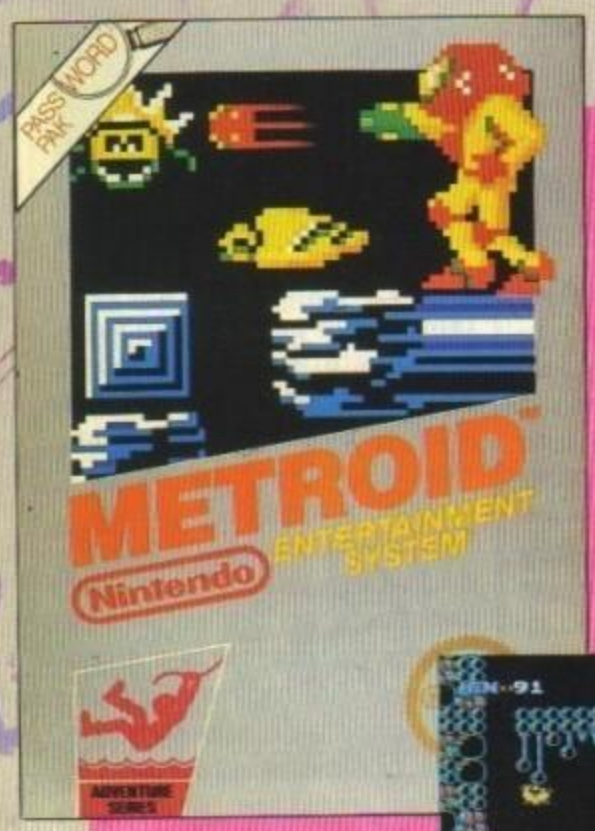
http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO news

Anche questo mese abbiamo provato tre videogiochi Nintendo che ora vi presentiamo.

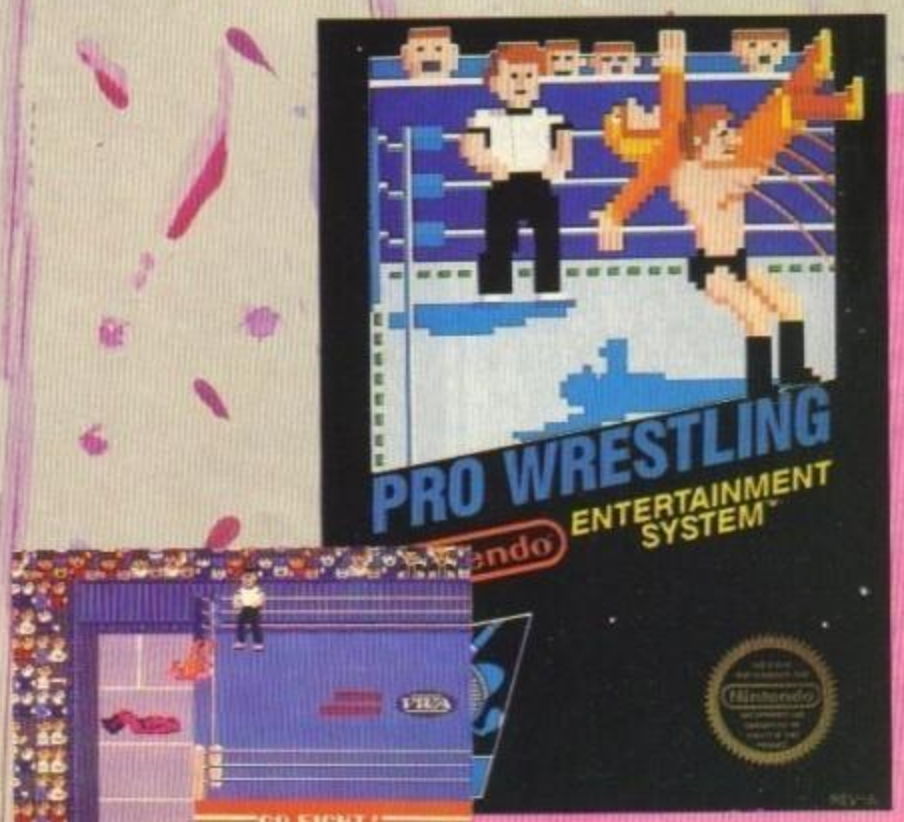
• KID ICARUS. Un viaggio nella fantasia attraverso mondi insidiosi con lo scopo di liberare una bella principessa tenuta prigioniera. Per riuscire nell'impresa il giovane Pit deve impadronirsi dei Tre Tesori Sacri, che gli serviranno per sconfiggere i Guardiani del Mondo Sottorraneo, le fortezze del Mondo Superiore e del Mondo del Cielo e infine battersi contro Medusa nel Palazzo del Cielo. Un po' di numeri? 120 sono gli oggetti che aiutano Pit, 7 i nemici del Mondo Sotterraneo, 10 quelli del Mondo Superiore, 10 nel Mondo del Cielo, 7 nel Palazzo del Cielo. Ognuno dei mondi è diviso in 4 aree diverse... Arrivare in fondo è davvero faticoso!





• METROID. Avventura fanta-biologica ambientata nell'anno 2000. È stata rubata una capsula contenente una forma di vita sconosciuta e che potrebbe diventare pericolosa se sottoposta a raggi ß per 24 ore. Questa creatura è METROID. Il nostro eroe, Samus, deve cercare di distruggere il centro di sviluppo di Metroid, Mother Brain, prima che sia troppo tardi. Per riuscirvi dovrà impossessarsi di dieci diversi oggetti in ordine ben stabilito e poi partire alla carica per distruggere Mother Brain. Naturalmente il cammino sarà lungo e difficile, con 34 mostruosi nemici che cercheranno di boicottarlo attraverso 16 mondi completamente diversi tra loro, e in cui le tecniche di attacco e difesa dovranno cambiare continuamente.

• PRO-WRESTLING è una simulazione assai realistica di un vero incontro di Wrestling. Si può giocare in due, oppure da soli, sfidando il computer. Si comincia scegliendo il proprio lottatore dall'elenco dei sette concorrenti, ognuno dei quali ha mosse speciali e punti forti o deboli. Le mosse principali sono 12, in piú ci sono altre 10 mosse speciali. Come nei veri incontri di catch, non ci sono tempi esatti di inizio o di durata... tutte le scorrettezze sono lecite! Godetevi questi tre fantastici videogames, e arrivederci al mese prossimo con nuove eccitanti sfide dal mondo di Nintendo.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Legend of The Sword

Rainbird - Atari ST, PC, Amiga

Cosa rende potente un uomo? La magia. E cosa rende potente un'arma? Sempre la magia, vale a dire l'unico denominatore comune tra la spada perduta e il perfido mago Suzar. Egli ha pressoché annichilito l'esercito nel quale voi militavate e di cui siete l'unico superstite, e ora spadroneggia nella terra di Anar cercando di costruire una propria armata abbastanza potente da conquistare il mondo intero. Re Darius è preoccupatissimo per la brutta piega che laggiù stanno prendendo le cose e così vi ha incaricato di avventurarvi in quella landa di mille pericoli per recuperare l'antica spada magica e il suo scudo. Se riuscirete in ciò in tempo utile avrete ancora qualche speranza al mondo di affrontare e sconfiggere quel pessimo soggetto di Suzar prima che riesca nei suoi loschi intenti. Coraggio, allora! A quanto pare le missioni disperate per salvare il mondo dal solito cattivissimo di turno sono ancora molto "gettonate" dai programmatori. Avrete molto da fare e troppo poco tempo da perdere, ed è con questi consolanti pensieri che insieme ad un manipolo scelto di eroi vi avventurate alla ventura in questa landa di sventura. Chi siete voi? Nientemeno che sei eroi decisissimi a tutto, armati fino ai denti di coraggio e dai denti in giù di fifa tremens. Il vostro equipaggiamento iniziale è addirittura sovrabbondante se tenete conto che in molte altre avventure incominciate così leggeri che il primo alito di vento vi potrebbe portar via. Avrete infatti con voi una spada piatta pesante come un macigno e fragile come il cristallo (questo è verissimo!) e uno zaino di cuoio impermeabile che, siccome rimane sempre aperto, lascia ugualmente bagnare il contenuto. Il primo dei vostri compagni di sventura è Pagan, che, per esplicita ammissione del calcolatore, è "quello misterioso", così non indagate oltre su di lui e passate al prossimo. Costui sarebbe Belar, il tiratore scelto della compagnia e quindi capace di prestazioni con le armi degne di un Robocop. Seguono poi Deville, un guerriero-stangone di due metri e dieci con molti muscoli e poco cervello; Cornilius, altro guerriero dall'aspetto patibolare, e infine Borgalius, anche lui una "macchina da guerra". Circa gli oggetti, Pagan possiede una moneta d'argento e Borgalius una bottiglia di brandy, ma siccome sono di loro personale proprietà non si faranno certo scrupolo di mandarvi a quel paese se gli chiederete di darveli. Inoltre, questa avventura vi propone diversi combattimenti nei quali voi dovrete fare un po' come Bud Spencer/Piedone e menar

sodo (anche sganassoni) mentre loro giocheranno a fare i signorini e se ne staranno pacificamente a guardare per non sporcarsi le mani; dopotutto l'autentico eroe qui siete voi.... Questa avventura vi propone interessanti innovazioni dal punto di vista grafico. Lo schermo di gioco è zeppo di indicatori che funzionano anche come icone da puntare con un'eventuale mouse, e in più non dovrete impazzire a fare la mappa perché ce l'avrete sullo

schermo! Invero, la parte di mappa disegnata è piccola e spesso non basta nemmeno a farvi vedere la locazione più vicina, ma a questo si rimedia subito facendo apparire la mappa a tutto schermo. Inoltre, crepi l'avarizia!, sul video appaiono non uno ma ben due disegni relativi a ciò che fate o vedete: un discreto sforzo tenendo conto che questi disegni sono davvero tanti anche se non grandissimi. Avrete a vostra disposizione anche diversi menu nei quali potrete puntare direttamente i comandi principali anziché scriverli. Potrete infine rielaborare senza problemi l'ultima linea di comandi che avete scritto, salvare la vostra partita sia su disco che su RAM (opzione utilissima nonostante maneggi una sola posizione alla volta) e perfino annullare l'ultimo comando dato. Avrete già capito da tutto questo che questa avventura ha parecchio da offrire, e guardando oltre non rimarrete ugualmente delusi perché durante tutto il gioco sarete assistiti da un parser in grado di capire frasi complicate, pronomi e avverbi. Per il resto, però, non è particolarmente progredito e risente di limitazioni di vocabolario e di un'impostazione generica un po' limitativa circa la vostra interazione con l'esterno. Non siamo a livelli di incomunicabilità totale, per carità, ma sono rimasto perplesso vedendo che alcuni verbi abbastanza comuni venivano rifiutati e che alcune frasi correttissime venivano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

travisate. Questo vi potrebbe costare qualche riformulazione, ma per fortuna sarete aiutati dall'editor di linea. Mi ha piacevolmente colpito notare che le richieste di aiuto non rimangono inascoltate, o almeno non sempre. Certo, qualche volta la medicina potrebbe essere peggiore del male e non vi verrà risparmiato qualche lazzo mordace, ma anche questo fa "avventura". Muovendovi attorno potreste incappare in diversi personaggi con i quali è possibile interagire e che, a seconda dei casi, potrebbero aiutarvi (ma mai gratis!) o decidere di lisciarvi il groppone a spadate. In più, qua e là potrete divertirvi a locchiare alcuni particolari ambientali davvero cinebrividi (la prossima volta traducete il vostro gergo iscariota, Baldibros, per favore; NdDE). Ma ciò che conta è che mi sono divertito a giocare a LTOS. Diverse altre avventure mancano di quel quid che impedisce di godersi il gioco, e si limitano a mettervi pedantemente davanti TIR (Truffe, Imbrogli e Raggiri) vari. Non è che questa sia priva di enigmi arzigogolati da risolvere, ma ha qualcosa di non meglio identificato che vi consente di prenderla per quello che è veramente: un gioco, e non un giogo. Penso quindi che dovreste provarla anche se siete "grillettifacili" o "schiantalieni" incorreggibili, e do un voto non particolarmente alto solo per via del parser che non riesce a essere veramente buono. Brava Rainbird!

Globale PC: 84%

ALTRE VERSIONI

Di Legend Of The Sword sono da molto tempo disponibili le versioni per Amiga e Atari ST, e meritano entrambe l'attenzione incondizionata di tutti gli avventurieri ed aspiranti tali, visto che la loro qualità è notevole.

Roy Of The Rovers

Gremlin Graphics, Atari ST

Roy Race, giocatore-allenatore dei Melchester Rovers, si trova a dover ricoprire un ruolo che non gli è mai capitato nella sua vita e carriera di calciatore; non si tratta però della sua posizione in campo bensì di attività investigativa che Roy dovrà intraprendere per rintracciare i suoi quattro compagni di squadra rapiti proprio alla vigilia di una importantissima partita il cui incasso sarebbe servito a evitare che lo stadio-monumento dei Rovers venisse raso al suolo dalle ruspe degli speculatori edilizi. Se non ritroverà in tempo i suoi compagni, lo stadio verrà distrutto e sono perfettamente solidale con Roy, anch'io non sopporterei che smantellassero S.Siro! Ogni tanto qualche casa viene fuori con delle strane trovate di innovativo mixaggio tra due generi, rivoluzionario schema di interazione tra un arcade, un adventure, una simulazione di volo e un film e la maggior parte sono prodotti che mancano della consapevolezza dell'incompatibilità tra certi generi se sviluppata a certi livelli e si rivelano aborti della natura elettronica. Altre volte l'esperimento presentato come un processo di incrocio tra due tipi di gioco si rivela in realtà una normale affrancatura tra due esempi scadenti di due forme differenti di videogamin' e la preoccupazione è tutta riposta nel suscitare clamore. Mi sembra che l'ultimo sia il caso di questo noioso Roy of the Rovers che è insieme un'avventura dinamica e una simulazione del gioco del calcio, di cui sono notevole appassionato sfortunatamente per la Gremlin. Dunque come dicevo Roy of the Rovers si articola in due fasi: la prima è un 'avventura dinamica in cui si indirizza l'itinerario dello scattante Roy all'interno della cittadina di Melchester piena di locali, bettole, supermarket, magazzini etc. La città è piuttosto animata e popolata tanto è vero ce non troveremo quasi mai un marciapiede vuoto o una strada priva di passanti e questo è molto positivo per Roy che proprio interloquendo con vari personaggi può impadronirsi di informazioni preziose per la sua ricerca. Per interagire col paesaggio e con i soggetti che lo animano sono a disposizione del giocatore una serie di menu con opzioni varie di movimento, raccolta di oggetti, colloquio e così via. Alla base dello schermo una sorta di bussola indica sempre quale strada si può imboccare e a volte si creano dei problemi di orientamento poiché le vie si dispongono sempre per il lungo e magari vengono intese come parallele a quelle che le hanno precedute. Così ritrovarsi sulla mappa, già nelle istruzioni, può risultare difficoltoso, almeno ali inizi. L'avventuretta di Roy è facile facile: quattro informazioni, qualche oggetto da incamerare e fila liscia come l'olio, direi che è adatta per i principianti; d'altronde se l'ho risolta io che non sono esattamente un appassionato del genere non ci dovrebbero essere grossi problemi per nessuno. Una volta risoltala uno si aspetterebbe un premio: e invece no, si è costretti a giocare una simulazione del calcio che non si è ancora capito se è una presa in giro reale o una goliardica smitizzazione del gioco più bello del mondo; fatto che ci sono dieci (il numero è variabile dipendente dai successi di Roy nell'avventura) paralitici striscianti su un foglio di cartone verde, con porte messe su con scotch e tanti, tanti stuzzicadenti in fila. Vi dico solo che era meglio il World Cup Carnival dell'86 e ho detto tutto. Gli spalti neanche sono accennati: valeva la pena darsi tanto da fare per qualcosa che non vedrete mai?

GLOBALE ST: 43%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

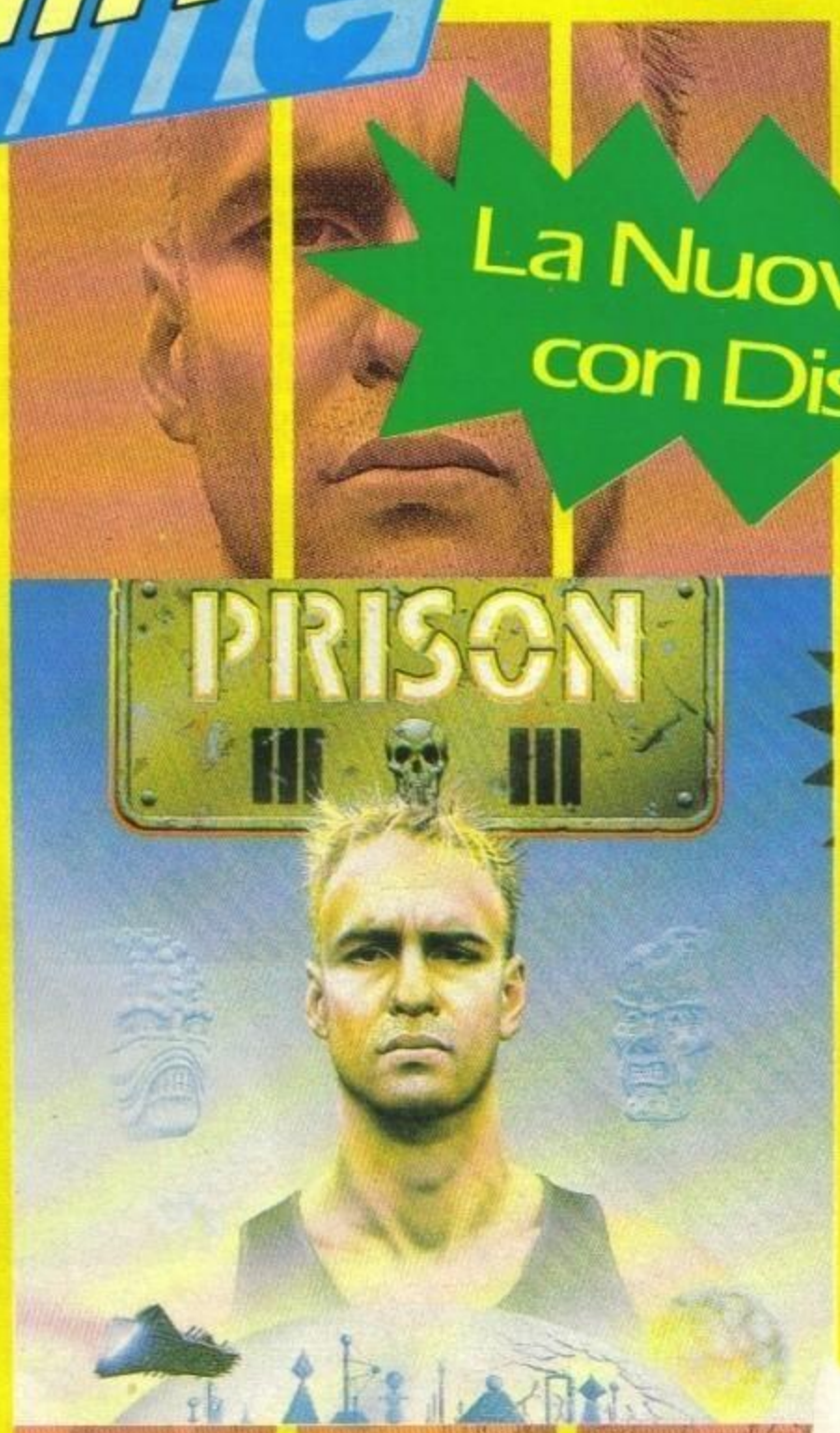
the GAMES machine

SOFTWARE ORIGINALE CON TRADUZIONE IN ITALIANO

L. 13.500

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto



Dettagliate istruzioni in italiano

Bellissimo VIDEOGAME a giorni IN EDICOLA!

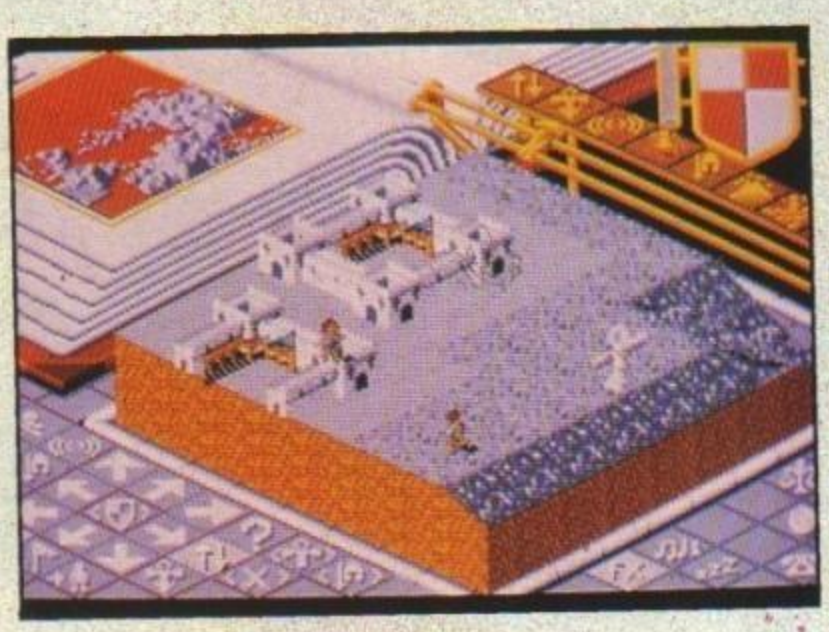
PRISON

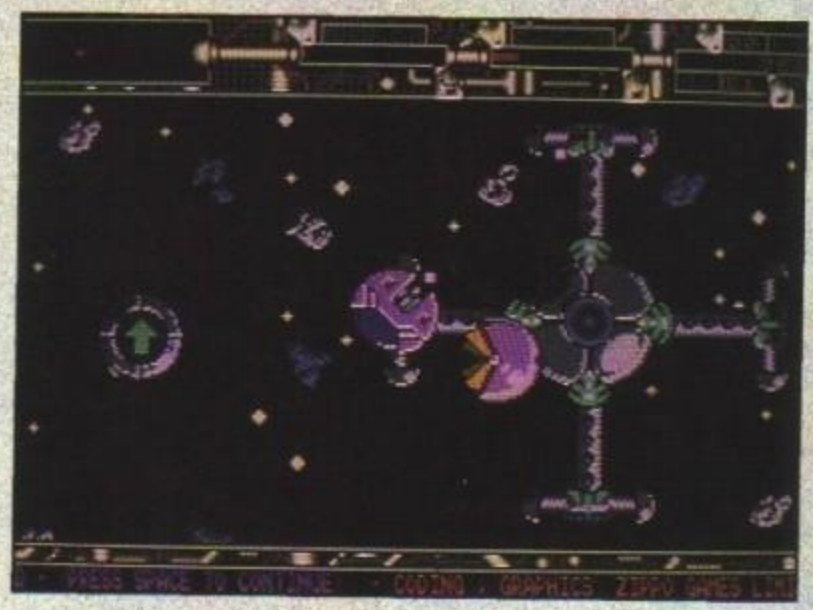
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW





AMIGA:		
Adv. Ski Simulator	[L.25.000]	67
Blasteroids	[L.29.000]	34
Captain Fizz	[L.29.000]	47
Cosmic Pirate	[L.39.000]	36
Denaris	[L.25.000]	51
DNA Warrior	[L.29.000]	55
Dungeon Master	[L.49.000]	38
The Games - Winter Ed.	[L.25.000]	52
Human Killig Machine	[L.25.000]	43
ISS	[L.49.000]	33
Populous	[L.n.p.]	28
Prison	[L.13.500]	62
R-Type	[L.49.000]	70
Realm Of The Trolls	[L.25.000]	66
Silkworm	[L.n.p.]	60
Space Harrier	[L.n.p.]	37
Space Quest II	[L.49.000]	45
Street Fighter US	[L.n.p.]	56
Super Hang-On	[L.49.000]	65
Tiger Road	[L.25.000]	64
Willow	[L.49.000]	72
Zany Golf	[L.59.000]	52

ATARI ST:		
Ballistix	[L.29.000]	32
Billiard Simulator	[L.n.p.]	53
Blasteroids	[L.29.000]	34
Captain Fizz	[L.29.000]	47
F.O.F.T.	[L. n.p.]	30
ISS	[L.39.000]	33
Mission Elevator	[L.n.p.]	69
President Is Missing	[L.59.000]	50
Prison	[L.29.000]	62
Roy Of The Rovers	[L.29.000]	25
Road Blasters	[L.29.000]	68
Silkworm	[L.n.p.]	60
Willow	[L.49.000]	72
Zany Golf	[L.59.000]	52

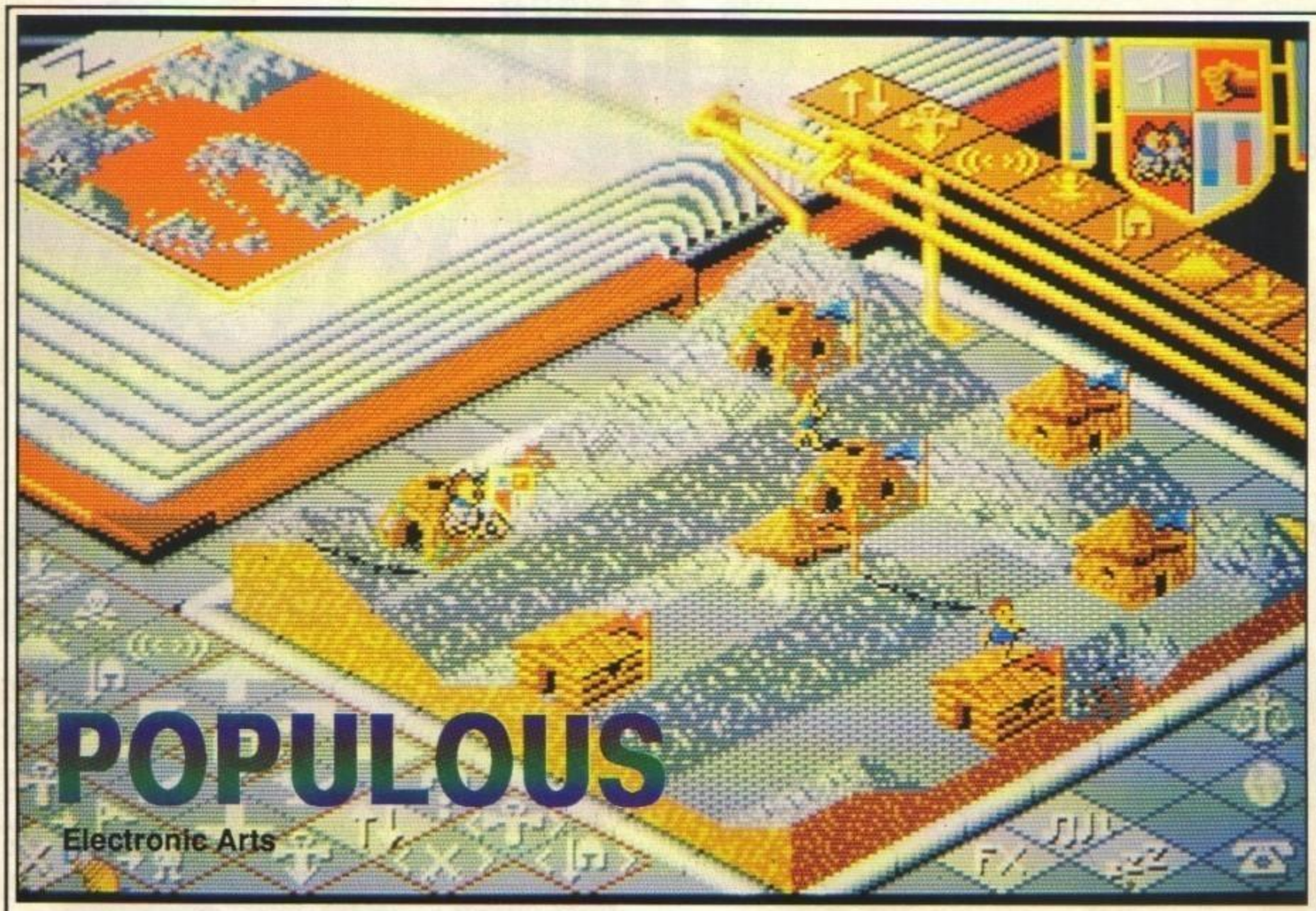
PC MS DOS:		
Bad Cat	[L.29.000]	42
D. Thompson O.C.	[L.39.000]	46
G.P. Tennis	[L.29.000]	44
ISS	[L.29.000]	33
Knight Games	[L.29.000]	40
Legend Of The Sword	[L.49.000]	24
Pete Rose's P. Fever	[L.49.000]	50
Simulgolf	[L.n.p.]	49
Sub Battle Simulator	[L.29.000]	58
Technocop	[L.29.000]	59
Zany Golf	[L.49.000]	52

MSX I/II:		
Flight Simulator	[L.59.000]	57

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



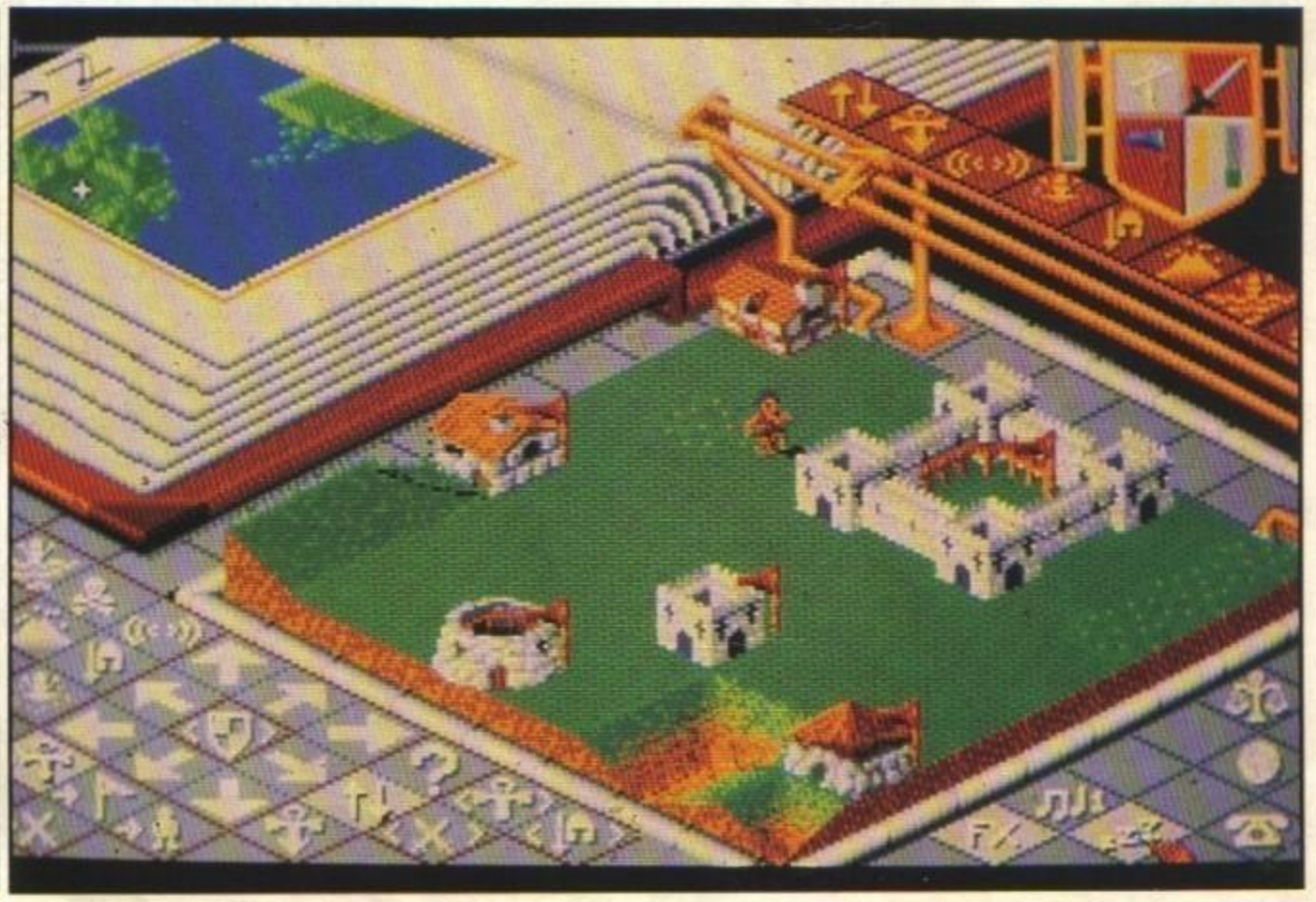
POPULOUS

Electronic Arts

All'alba dei tempi l'uomo non era altro che lo spettro primitivo di un essere con poco più di una capanna in cui vivere e una manciata di preghiere per se stesso. Tutto sembrava felice laggiù sulla Terra, ma su nei cieli Dio e il Diavolo combattevano senza sosta per la supremazia.

Ora è arrivato per entrambe le deità il momento di tirare fuori i pezzi grossi per la battaglia decisiva che vede come posta in gioco la Terra e il destino delle popolazioni sottostanti. Populous viene giocato attraverso gli occhi extraterrestri del Diavolo o di Dio, a seconda della vostra scelta, ma l'obiettivo è sempre lo stesso: usare i propri seguaci per spopolare la terra del nemico. Sulla mappa del mondo voi create terre, sulle quali la vostra gente può abitare, e campi coltivabili. All'inizio i vostri seguaci ne hanno solo una manciata, con una solitaria capanna da dividere tra loro. Per intervento divino il paesaggio può essere alzato o abbassato creando terre piatte. Mentre le pianure si espandono i vostri seguaci prolifereranno, costruendo nuove capanne e diventando passo passo più civilizzati, e il loro livello di progresso e di forza si riflette nella diversa forma delle costruzioni (che variano da tende indiane a castelli).

Se più persone pregano per voi il vostro livello di manna aumenta. La manna è la sorgente di tutta la vostra forza, e più ne possedete, migliori possibilità avete in battaglia. Dapprima i vostri poteri vi permettono di muovere il terreno — niente che possa fare inchinare i seguaci ai vostri piedi, ma è già una partenza. Maggiori

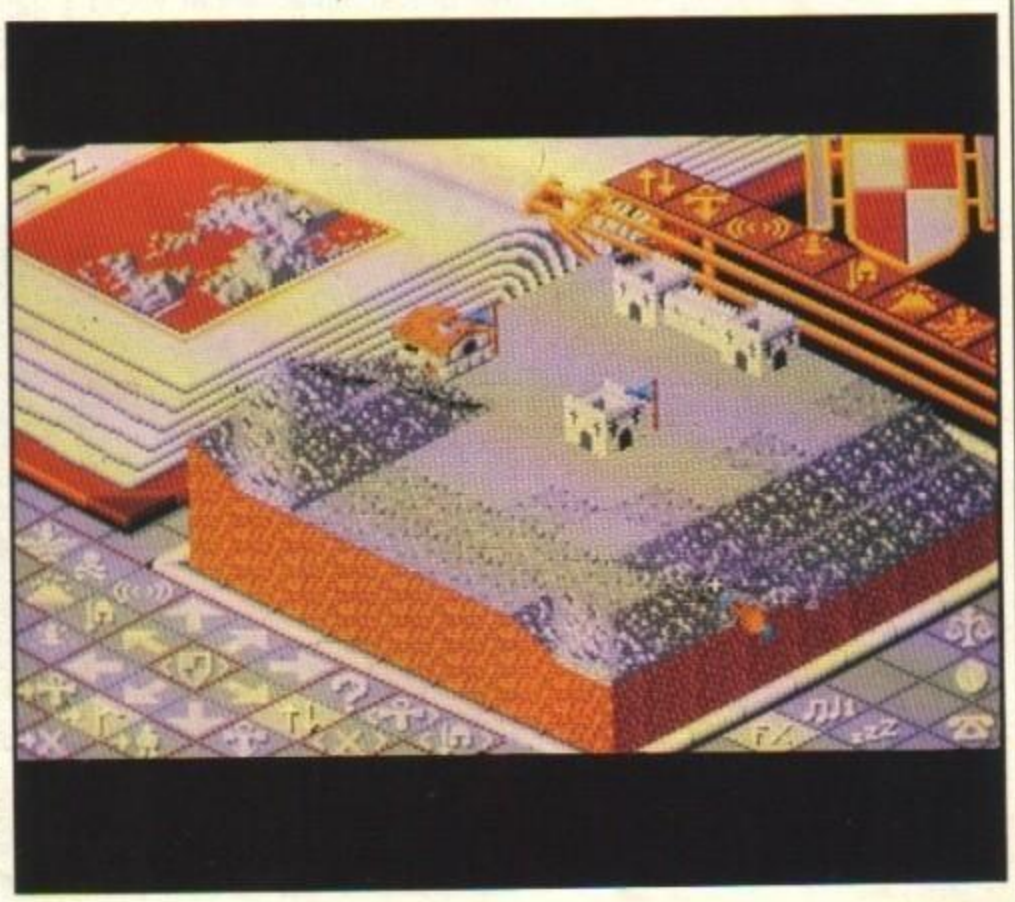


http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

poteri consentono di provocare terremoti o creare paludi, vulcani e inondazioni che andranno a colpire i poveracci che abitano di sotto.
Se vi sentite cattivi (in questo caso prendete il Diavolo) potete trasformare il vostro condottiero in un cavaliere. Una volta creato, questo psicopatico parte alla volta del villaggio nemico più vicino e combatte fino alla morte. Se è forte è praticamente impossibile da controllare, ma variabilmente l'intero urto di ogni attacco: i terremoti radono al suolo i villaggi, i vulcani creano colline rocciose nel bel mezzo delle abitazioni e le paludi rendono la vita difficile ai camminatori che cercano di ricolonizzare la Terra.
Non dimenticate comunque che mentre siete occupato coi progressi delle vostre civiltà (e con la caduta di altre) il vostro avversario sta facendo lo stesso. Attraverso l'opzione di scontro definitivo, entrambe le parti si muovono verso i rispettivi condottieri, si riuniscono in un unico guerriero e combattono per la Terra. E consigliabile assicurarsi di essere effettivamente più potenti del nemico prima di rischiare un sanguinoso epilogo.
In caso di vittoria saltate — come accadeva in Sentinel — in un mondo più difficile da gestire; ve ne sono 500 in tutto.

divertente da ammirare mentre brucia e saccheggia abitazioni. Quando le opposte fazioni entrano in conflitto, inizia un breve duello in cui il più forte strappa la dimora all'altro. I camminatori possono aumentare la propria forza mettendosi insieme per formare un camminatore più potente; abitazioni più grandi aiutano anche a generare camminatori più forti.
Populous viene giocato attraverso una visione ingrandita del mondo di sotto, e tutte le azioni quali coltivazione, miracoli e disastri vengono attuate a terra. Le popolazioni subiscono in-



Dal vostro rendimento nel mondo precedente dipende il numero di mondi oltre i quali passate di volta in volta. Quattro tipi di terreno e un computer sempre più cattivo a tenere alta la pressione possono solo diffidarci dal cercare di immaginare come dovrebbe essere crudele il Diavolo al cinquecentesimo livello.
Come avviene con la maggior parte dei giochi della nuova generazione prodotti dalla Electronic Arts, si può giocare con un altro possessore di Amiga via modem. Il paesaggio può essere totalmente ridisegnato a piacere ed è disponibile un modo di autoapprendimento.
C'è qualcosa di immensamente magnetico in Populous, come guardare la gente che cammina per la Terra, vive la propria esistenza e si sviluppa: è divertente come vincere. Dai tempi di Little Computer People dei personaggi computerizzati non erano mai stati sorgente di tante emozioni, e dopo un attimo è inevitabile credere in loro. Il gioco non varia di molto con le apparizioni dei diversi terreni, ma il sistema di passaggio attraverso i vari livelli è disegnato con molta intelligenza e tiene alto l'interesse. In breve, Populous è avvincente oltre ogni dire.

AMIGA

La maggior parte dell'area grafica è ristretta alla finestra del mondo popolato, ma quello che c'è è così dettagliato e affascinante di per se stesso. Il battito ritmico del vostro cuore (che aumenta quando giocate male) insieme ad una semplice ma altamente indicata colonna sonora migliorano enormemente un gioco già di per sé grande.

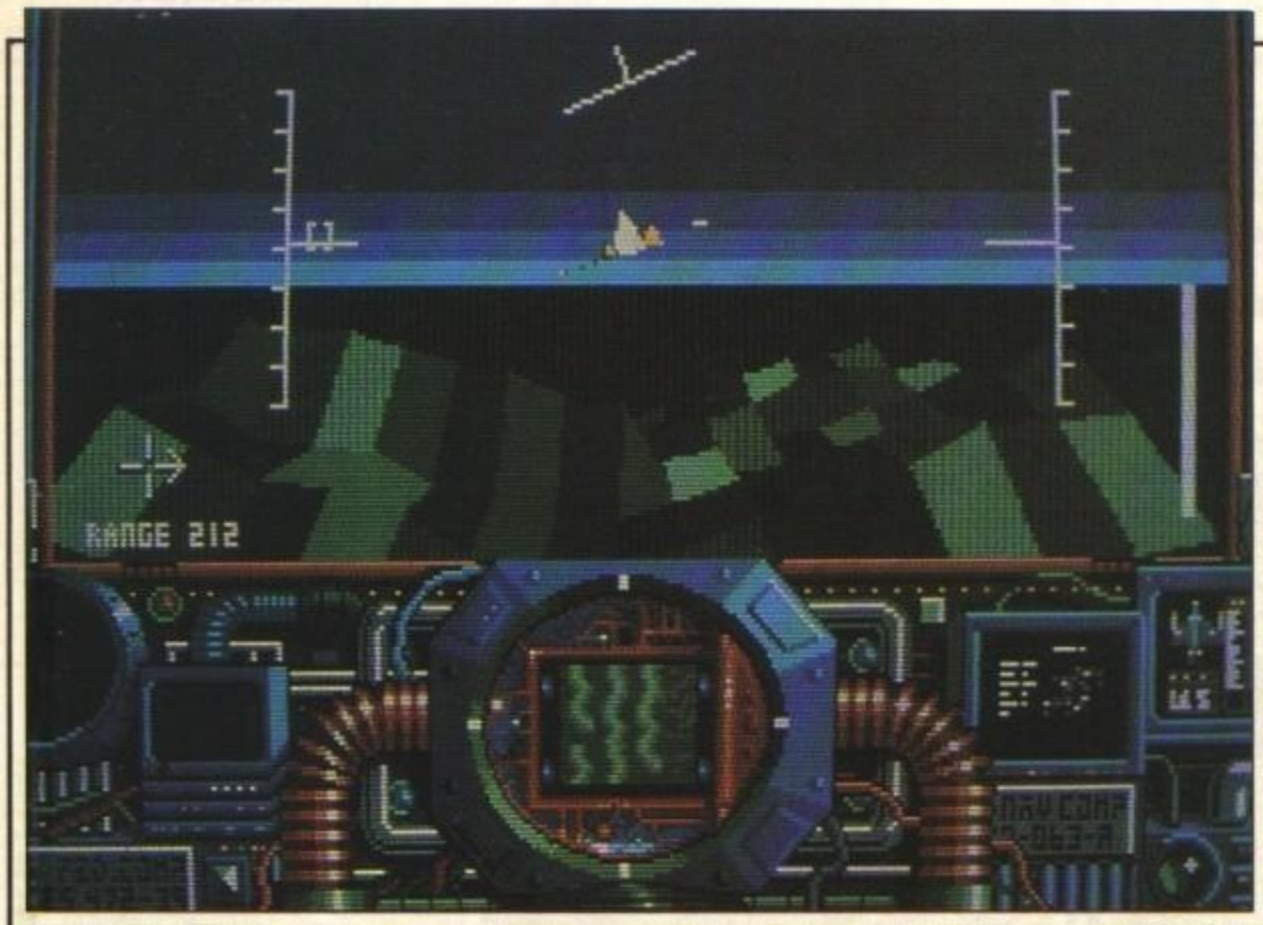
GLOBALE 90%

ALTRE VERSIONI

E' in programma una versione per l'Atari ST.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ALL'ULTIMO ISTANTE!

Verso la fine di Febbraio la Gremlin ritirò dal mercato tutte le copie di FOFT per apportarvi delle piccole modifiche — ma il grosso problema rimase.
Furono corretti alcuni errori di programmazione, a detta del programmatore Paul Blythe, ed ora è più facile salvare su disco. Una prova di gioco su una versione non protetta dimostrava che la Gremlin non aveva preso in considerazione i problemi di salvataggio su disco generati dai propri sistemi di protezione anticopia.
E' stata anche aggiunta, a detta di Ian Stewart (capo della Gremlin), è stato anche inserita Guida di Carriera Rapida per Cadetti che dovrebbe consentire al giocatore di intraprendere rapidamente la prima missione.

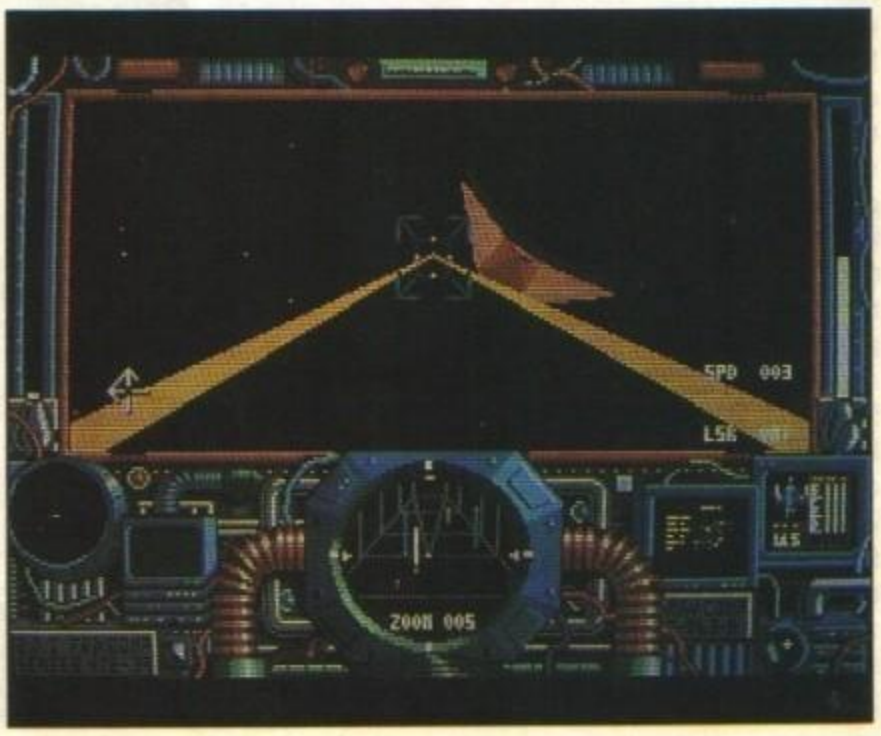
FEDERATION OF FREE TRADERS

Gremlin Graphics

Potenzialmente il miglior titolo di tutti i tempi per la Gremlin, Federation Of Free Traders (FOFT) è stato sotto sviluppo per addirittura due anni. Con un notevole supporto creativo da parte di Elite, il gioco di ruolo fantascientifico Traveler, ed un sacco di altre fonti, il programmatore di Galax 3D Paul Blythe finalmente è stato pubblicato. La domanda è - può battere Elite?

Con la colonizzazione dell'universo nacque il crimine. Cominciarono ad apparire navi pirata che attaccarono navi colonia. La Terra rispose fondando una polizia spaziale, ma mantenere sia questa che le colonie era un'impresa finanziariamente troppo grande.
Alla fine la Terra sciolse ogni legame e l'Universo tornò a non avere leggi. Con le colonie sull'orlo del caos, un gruppo di piloti formò la Federazione dei Liberi commercianti (FOFT). Senza essere alleata a nessuno, la Federazione si mise a proteggere le navi-colonia dai pirati e compiere altri servizi nella galassia - dietro pagamento.
Ora la federazione si è allargata in tutta la galassia e la minaccia dei pirati è diminuita. In effetti, questo è il momento adatto per voi, che siete dei coraggiosi e giovani piloti, per unirvi alla FOFT e guadagnarvi da vivere seriamente.

Parola di Galnet
Cominciate nel sistema relativamente sicuro di Iles, con poco più che una astronave Hartley Mark I e 150 crediti a vostro nome.Tutte le stazioni spaziali hanno un computer accessibile ai piloti — identificato come Galnet, che viene usato per commerciare, accedere a informazioni utili e scambiarsi messaggi.
Una delle caratteristiche più chiacchierate di FOFT è il "linguaggio da computer" usato nel Galnet. un misto di BASIC e di linguaggio macchina chiamato SIMPLE che vi permette di scrivere programmi e scambiarvi giochi con altri piloti. Dal momento che non potete in realtà interagire con il gioco, lo scopo di tutto questo è particolarmente discutibile.
Il commercio segue lo stesso schema di Elite, con una ampia gamma di prodotti industriali ed agricoli in un mercato aperto. I prezzi cambiano costantemente ma i veri guadagni si fanno nel mercato nero, in cui si può lavorare solo andando nello spazio.
Se trovate un commerciante men-che-virtuoso potete cominciare una conversazione. Tutte le comunicazioni vengono fatte secondo un sistema di Intelligenza Artificiale (o quasi) basato sul riconoscimento di parole chiave. Originale, ma diventa presto ripetitivo a causa del vocabolario molto limitato.
Con i profitti ottenuti nelle vendite, potete comprare dell'equipaggiamento extra. Sistemi migliorati di guida, laser, missili, scudi, munizioni ed altri sistemi di difesa ed offesa possono essere acquistati ovunque e la spinta a migliorare la vostra nave è tremenda - l'offerta di extra è di gran lunga maggiore di quella di Elite.
Il modo ideale per diventare ricchi veramente molto in fretta sta nell'accettare una delle 15 missioni offerte dal Quartier Generale della FOFT. Con livelli di difficoltà che aumentano insieme alla vostra abilità, FOFT vi richiede



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di cercare e distruggere bersagli, investigare su attività pirata, salvare persone da navi naufragate, recapitare messaggi e così via.
FOFT ha una sequenza di atterraggio simile a quella di Mercenary dove dovete sorvolare degli scenari in 3D solido evitando colpi di laser nemico.
A parte alcune missioni questo effetto lento ma impressionante è assolutamente ininfluente sullo schema di gioco e rimane una possibilità troppo sottosfruttata.

Ingorghi spaziali
Il volo nello spazio ed il combattimento segue lo stile di Elite, con salti galattici e di sistema solare, locali e sequenze di agganciamento con stazioni spaziali. Un tocco di classe è la mappa tridimensionale della galassia usata per la navigazione, difficile da usare ma veramente stupenda.
Quel che indebolisce in una certa misura il gioco è il fatto che i salti locali sono interdetti nel caso ci siano pirati nelle vicinanze. Un'idea simile ad Elite, che sarebbe stata ottima se non ci fossero stati tanti pirati sin dall'inizio. Prima di ogni salto siete costretti a polverizzare miriadi di pirati, e tutto questo diventa subito micidialmente noioso. In effetti, più che un difetto questo aspetto di FOFT è una vera e propria catastrofe. Rovina completamente quello che avrebbe potuto essere il miglior gioco di tutti i tempi e rende addirittura FOFT un gioco da evitare. Anche con tutti i suoi aspetti positivi, il suo prezzo attuale è troppo elevato!

ATARI ST

FOFT è certamente un bel gioco con una presentazione fantastica, grafica in 3D solido velocissimo ed un disco con 19 musiche tutte per vol. La sequenza del pianeta è un po' lenta ma considerato anche il resto del gioco non sorprende più di tanto. La brutta notizia è che il manuale è atroce, non dice quasi nulla sui complessi schemi di gioco e rimane generalmente molto sul vago. 26 pagine sono troppo poche!

GLOBALE 44%

ALTRE VERSIONI

Una versione Amiga di FOFT è stata annunciata per la fine di Marzo, e quella per PC è stata presa in considerazione.

Il grosso problema di FOFT

Sulla carta, FOFT sembra essere il più bel gioco spaziale di tutti i tempi - una fantastica revisione di Elite in termini di realismo, profondità e quantità di dati generali. E' sufficiente che diate un occhiata al numero di astronavi che è possibile incontrare per rendervene conto.
In pratica, purtroppo, le cose non sono così rosee - ed ironicamente, il problema sta proprio nell'eccessivo realismo. A causa dell'enorme numero di astronavi che se ne vanno in giro per i fatti propri nell'universo di FOFT, il gioco è rallentato sino ad essere addirittura ingiocabile.
Una volta che avete fatto un salto iperspaziale in un sistema, dovrebbe essere un semplice fatto di compiere brevi salti locali sino a raggiungere la vostra meta. Ma, come in Elite, il salti locali (chiamati Timeskips) vengono bloccati se ci sono delle altre navi nelle vicinanze. Potete continuare solo distruggendo gli ostacoli o lasciandoli uscire dallo schermo del radar.
Se questa cosa funziona molto bene in Elite, dove le navi sono poche e ben distanziate, in FOFT si esagera, e non potete restare più di pochi secondi in un sistema prima di essere assaliti dalla prima di una infinita serie di navi nemiche.

Da questo punto in poi, è un lunghissimo massacro continuo, con tonnellate di navi che vi volano intorno ed a volte attaccano - un cadetto appena arruolato non può sopravvivere molto con un laser ed i suoi due missili di bordo.
A meno che non abbiate voglia di farvi attaccare da tutte le navi presenti ad ogni salto, l'unica alternativa è di lasciar passare gli intrusi. Il fatto è che dopo attenti studi abbiamo scoperto sperimentalmente che il tempo di attesa richiesto è di circa 10 secondi - moltiplicato per 50 (il numero medio di salti necessari per raggiungere una locazione-bersaglio), che fa circa otto minuti di attesa per ogni vostro minimo spostamento! Moltiplicate questo valore per il numero di pianeti e di galassie di FOFT ed otterrete ORE di perdita di tempo passato a tenere premuto il tasto di salto mentre vi grattate ovunque con la mano rimanente. In effetti, visitare gli 8 milioni di pianeti del gioco - sempre che ne abbiate voglia - vi farebbe impiegare circa 127 anni di attesa!
Visti tutti questi aspetti, abbiamo l'impressione che il numero delle navi sia stato calcolato un po' male...
Il programmatore della Gremlin Paul Blythe si giustifica affermando che 'si tratta di un numero di navi generato in maniera casuale' — diciamo piuttosto che, evidentemente, i limiti di questa 'casualità' sono stati male definiti.
Cercando di difendersi, Blythe ha detto che il gioco è 'sì, difficile, ma così è la vita. Non avevamo nessuna intenzione di renderlo semplice... le persone che avevamo assunto per provarlo si sono abituati presto ai suoi meccanismi di gioco, procedendo troppo velocemente'. Sembra che i 'game-testers' della Gremlin abbiano la pazienza degli immortali, una virtù fin troppo rara, purtroppo...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

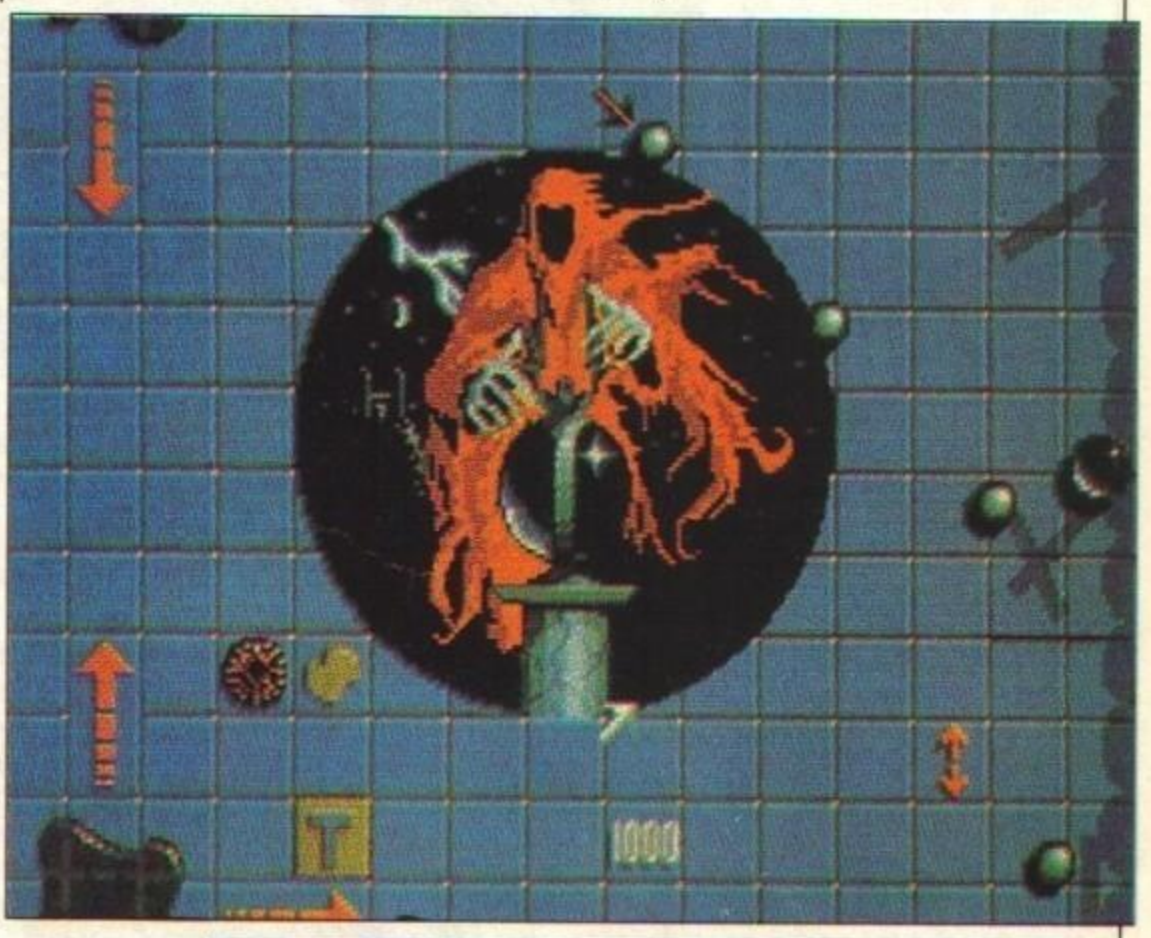
http://www.oldgamesitalia.net/

BALLISTIX

Psyclapse - per Atari ST, Amiga

Catapultati in un futuro infernale di sangue e barbarie in cui è fenomeno preminente lo spettacolo di massa durante il quale sfogare i propri primitivi istinti, vi trovate a far parte della schiera degli atleti che parteciperanno a un frenetico calcio cyberpunk.

E una importante personalità a dare il via al gioco con tanto di sintesi vocale ("Let the game commence") e dal suo aspetto vi potete rendere conto degli sviluppi post-atomici dell'ultima fase della storia umana: è un mutoide batrace macrocefalo che sospeso a mezz'aria v'invoglia al gioco.
Stranamente il gioco è abbastanza casto per l'ambiente che lo ha partorito e che vuole viverlo come spettacolo di massa dalle emozioni forti: si tratta di spedire la palla, una sfera d'acciaio, nella porta avversaria con una tecnica simile a quella di Xeno cioè stimolandone il moto con altre palline di dimensioni inferiori. Per fare ciò si ha a disposizione un cursore a forma di freccia che a seconda della posizione che ha assunto rispetto alla sfera si disporrà diagonalmente o verticalmente; il fatto che le palline da lanciare siano più piccole della palla d'acciaio significa che è possibile effettuare dei colpi ad effetto poiché si possono colpire porzioni della superficie sferica più esterne e dare così il classico "taglio" alla sfera. Sul campo non siete presenti fisicamente: la freccia è portavoce delle vostre intenzioni diversamente dall'impostazione di Xeno in cui è distinguibile sia un vostro mezzo di locomozione all'interno del campo di gioco sia il vostro cursore.
Lo schermo è a scorrimento verticale e il campo si presenta piastrellato e contornato dagli spalti pieni di teschi su cui sono tranquillamente adagiati i fondo schiena di un fauna mutante schiamazzante; quando viene segnato un gol si scatena un putiferio che dal punto di vista sonoro ha sicuramente un grande impatto.
La partita può essere giocata in due o da soli e in quest'ultimo caso ci sarà solamente un cursore in campo con la palla dotata di un'inclinazione naturale a dirigersi verso la vostra porta. Il gioco presenta una certa varietà di schermi che si differenziano l'uno dall'altro per la presenza di certe piastrelle "iconate" che riportano dei simboli specifici: se queste piastrelle vengono colpite con i propri "proiettili" danno vita a una nuova situazione sul campo che metterà a dura prova i vostri riflessi, come esplosioni improvvise di palline; oppure ci sono delle piastrelle dotate di forza repulsiva o attrattiva che possono sconvolgere i vostri piani di contropiede e tiri a rete. Dando un'occhiata alla pavimentazione si notano anche icone dall'effetto salutifero come quella che "chiude" la propria porta impedendo l'accesso alla sfera. Sul campo non muterà soltanto l'aspetto delle piastrelle ma faranno sentire la loro presenza barriere e corridoi, spesso dei veri e propri vicoli ciechi, nei quali la sfera potrà scorrere ma sarà costretta a mantenere uniformità di direzione e poi compariranno ostacoli classici da flipper che respingeranno la sfera di qua e di là.



ATARI ST

Direi che in Ballistix non si attua quella condizione di "confusione organizzata" che verificammo in Xeno (ricordate?) in quanto è lasciato poco spazio alla strategia e troppo è concesso al mero casino. Le situazioni in cui vi troverete soddisfatti e consapevoli della vostre capacità di cannoniere sono molto poche poiché infilare la porta avversaria è quasi sempre affare del caso e della fortuna e ci si accorge di questo sin dai primi schermi, nonostante siano abbastanza sgombri. Non parliamo poi della partita a due giocatori che è un continuo scaricare palline a destra e a manca che porta a intralciare non solo l'azione dell'avversario ma anche la propria, e lì il gioco è l'azione muoiono così come il divertimento. Un gioco sicuramente barbaro nell'impostazione, tali d'altronde sono i suoi spettatori e il futuro in cui è ambientato. Menzione comunque speciale per alcuni effetti sonori di buon livello.

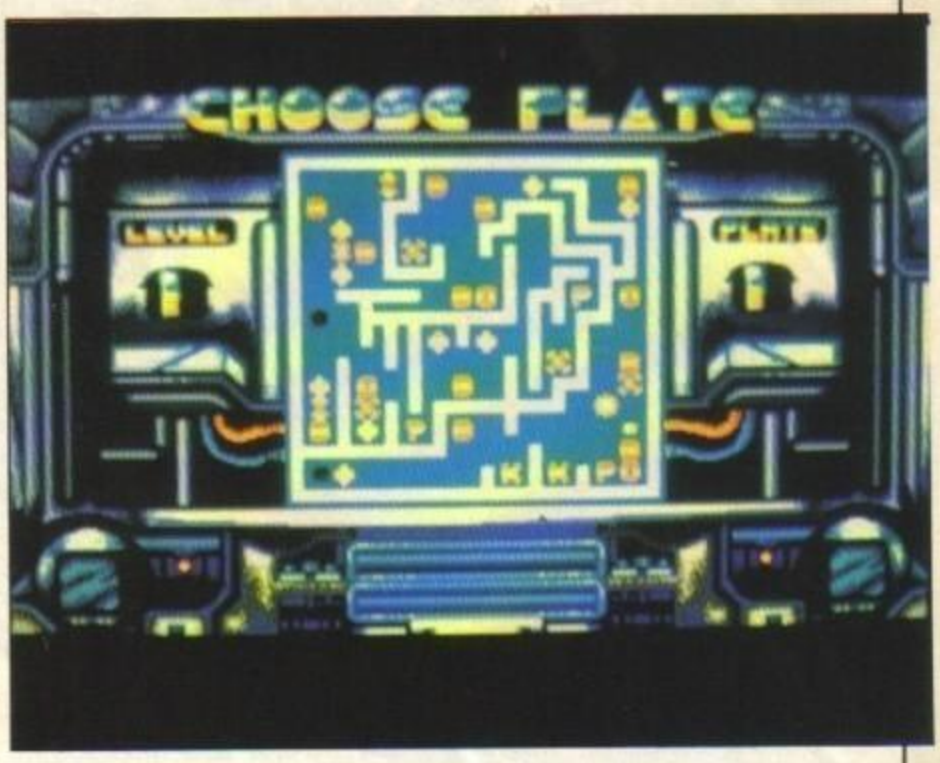
GLOBALE: 52%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ISS

Electric Dreams - per Atari ST, Amiga



Marble Madness è risultata un'ottima idea da cui sono nati parecchi cloni, ed è un onore per l'originale che molti cloni siano stati divertenti e giocabilissimi. *The Incredible Shrinking Sphere* della **Fours Field** porta oltre questo concetto antiquato mentre cercate di sopravvivere nello strano labirinto chiamato Sangfalmadore.

La pista è divisa in otto livelli, suddivisi in quattro labirinti assonometrici connessi fra di loro. Non è sufficiente un buon senso dell'orientamento, comunque, per trovare le uscite e gli ascensori. La sfera è incredibile non solo perché può ridursi, ma anche perché può espandersi e cambiare di peso toccando alcuni elementi speciali, che significa che se a volte non cadete attraverso delle piastrelle crepate, in seguito potrebbe anche capitare, ed altre volte potreste aver bisogno di essere grandi e grossi per spostare oggetti pesanti.
Nel labirinto potete essere intrappolati da piastrelle ostili, essere fatti rimbalzare ad alta velocità o finire sui Generatori Assassini - delle sonde cattivissime che vi tolgono una vita se le toccate, a meno che non abbiate uno scudo o gli spariate.
Le munizioni sono limitate, ma potete recuperarle urtando uno degli appositi depositi. Il problema più tremendo offerto dalla pista è comunque il rapido degenerare delle caselle vuote. Una volta che sono degenerate diventano mortali, così questo vi pone un limite di tempo. Il problema è che correre alla cieca rende la palla piuttosto incontrollabile.
Incredible Shrinking Sphere è uno gioco parecchio complesso e tuttavia di enorme giocabilità. Avrete bisogno di abilità e strategia per riuscire, e questo fornisce una longevità notevole al programma.

ATARI ST

Una super versione con una presentazione scintillante anche se alcuni avversari hanno la faccia scema a causa delle limitazioni cromatiche dell'ST ed il movimento della palla non è perfetto come sull'Amiga. E' bello sentire una volta tanto della musica originale che non sia stata semplicemente trasferita dall'Amiga. Il Multi-Load è breve e non distrae dal gioco.

GLOBALE: 80%

AMIGA

Questa è una variante piacevolissima del vecchio tema del labirinto. La pallina scivola piacevolmente sull'area di gioco anche se i novellini troveranno un problema l'inerzia del movimento. La musica campionata - malamente - non si adegua al gioco quanto sull'ST.

GLOBALE: 80%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLASTEROIDS

Imageworks

La Atari ha rispolverato i suoi vecchi successi per i suoi nuovi coin op, e *Blasteroids* continua su questa strada. Come in *Galaga '88* la struttura del gioco è vecchiotta, ma non potrete trattenere una lacrimuccia di nostalgia.

Blasteroids ha una trama tanto semplice quanto Asteroids. L'alieno verde e multitentacolato Mukor non si toglierà dai piedi sino a che non avrete ripulito tutti i settori di una galassia piena zeppa di asteroidi. A questo punto entra in gioco la trama di Asteroids con due astronavi che prendono parte in un massacro di una enorme massa di rocce innocenti. Ma non si tratta di astronavi ordinarie,, poiché si possono trasformare in ogni momento in uno dei tre diversi tipi di caccia stellari, ognuno con le sue debolezze ed i suoi vantaggi.

Nessuna ripresa di una vecchia trama ha mai tralasciato un paio di extra qui e là. Blasteroids non fa eccezione poiché alcuni asteroidi rilasciano dei bonus che si possono agganciare alle navi e funzionano come armi e riserve di energia. Altri bonus accelerano la nave, e quello chiamato Ripstar fa ruotare ad una velocità incredibile la navicella mentre le armi vengono spinte al massimo, proprio come nel film "Starfighter"!

Se due giocatori vogliono cooperare, le due navi possono essere agganciate lasciando ad uno il ruolo di pilota e all'altro quello di cannoniere.

Nel ruolo dei nemici, non ci sono solamente degli stupidi asteroidi.

Fra le rocce spaziali ci sono cinque tipi diversi di avversari, fra cui quelli magnetizzati e quelli drena-energia, per non parlare delle solite navette di pattuglia.

Una volta che avete polverizzato tutta la spazzatura spaziale da un settore, venite sbattuti sullo schermo della mappa, dove scegliete la vostra prossima destinazione. Una volta che avete eliminato anche Mukor, questo si allontana ma solamente per riapparire subito in una nuova serie di livelli.

La conversione è di un ottimo livello ma è basata su di un'idea antiquata. La giocabilità è stata mantenuta completamente (anche se appare un pochettino più facile che non il coin op), e l'opzione per due giocatori è un gran divertimento.

Con quattro livelli di difficoltà ed una fortissima inerzia da contrastare, Blasteroids offre molto più del suo predecessore, ma è un giochino molto limitato.

ATARI ST

La limitazione dei 16 colori su schermo ha fatto nascere dei fondali piuttosto strani ma gli asteroidi, le navicelle ed i bonus sono identici a quelli del coin op. A parte questo e la pessima sezione sonora, il gioco è un clone diretto (e ben clonato) della versione Amiga.

GLOBALE 70%

AMIGA

Le immagini digitalizzate fanno sempre una buona impressione ma anche con dei fondali fedelissimi al coin op Blasteroids non eleva certo la qualità media del software. Gli sprite delle astronavi hanno perso qualcosina in dettaglio, ma l'aspetto globale è quello di un programma molto rifinito. La musica e gli effetti sono generalmente al di sotto della media — fedele all'originale, sì, ma anch'essi molto ripetitivi.

GLOBALE 71%

La conversione è di un ottimo livello ma è basata su di un'idea antiquata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

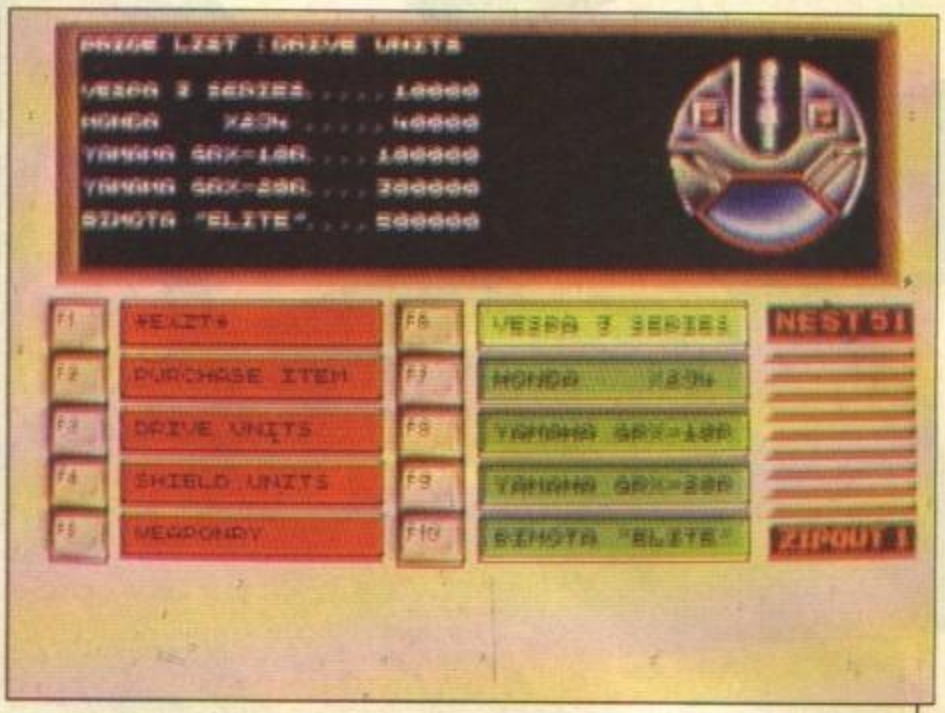
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSMIC PIRATE

Palace Software - Amiga



Programmato dagli esperti di giochi per console della **Zippo Games**, *Cosmic Pirate* si apre con una coloratissima sequenza introduttiva in cui una bandiera sale sin nello spazio mentre un pesciolino si trasforma in una creatura bionica. Seguono i titoli, e finalmente appaiono i sistemi di selezione che vi danno accesso ai simulatori spaziali o alla missione dei predatori del futuro, che rubano agli ignari camionisti cosmici in questo movimentato shoot'em up della Palace.

Nei panni di un pirata cosmico, dovete compiere dei pericolosi raid in cambio di una magra preda, mentre venite inseguiti dalle autorità che vogliono mettere un fine alla vostra carriera.

Le missioni si scelgono usando dei codici, che usano lettere dalla A (Facilissimo) a Z (Quasi impossibile). Una volta che avete iniziato una missione Il Concilio — una organizzazione illegale che fornisce dati sui carichi vulnerabili ai pirati spaziali — deduce una somma dal vostro conto in banca e siete liberi di partire.

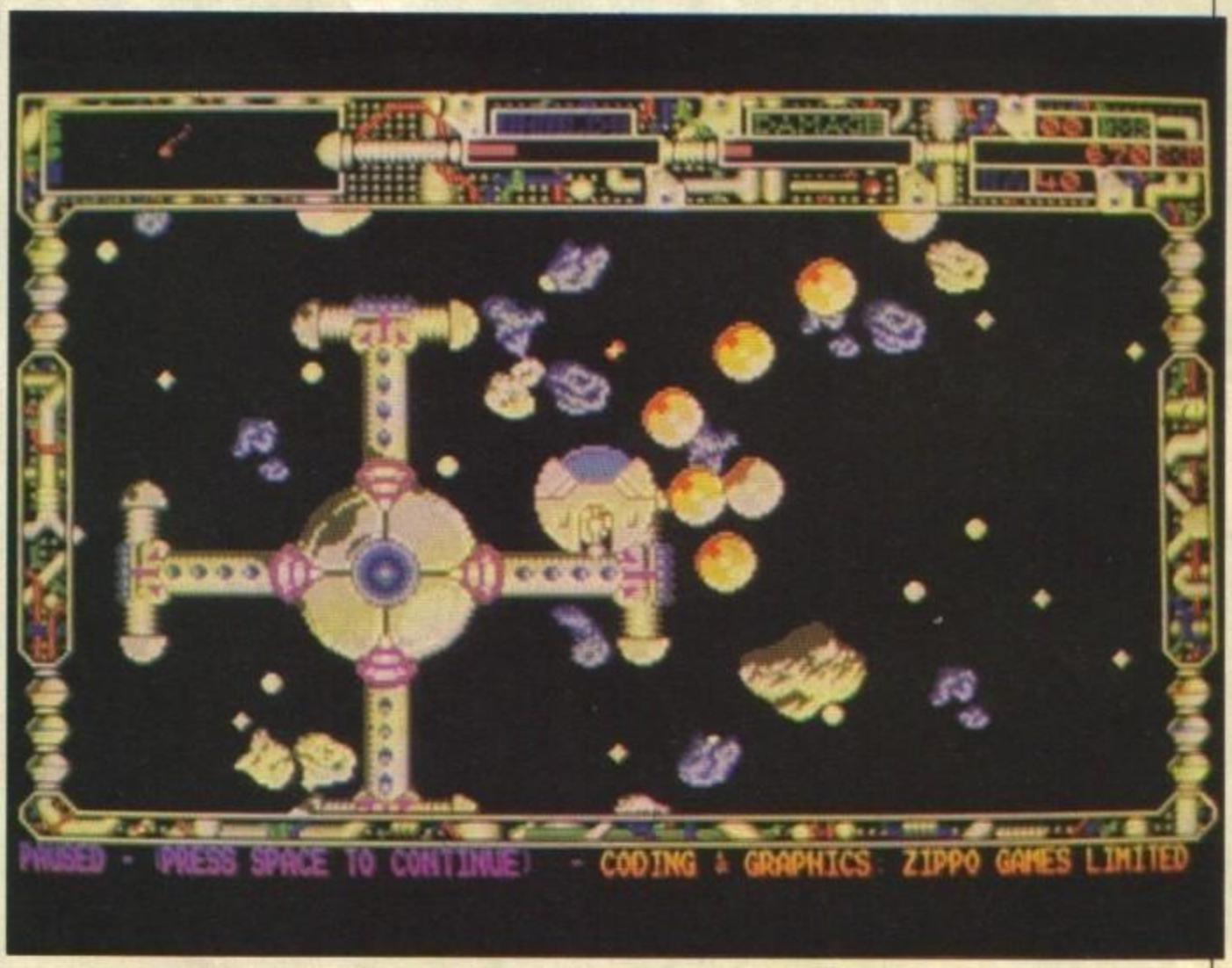
Dopo avere fatto un salto iperspaziale per raggiungere la locazione adatta, usate dei segnalatori per saltare da un sottosettore all'altro della Galassia. Trovare un segnalatore è solo metà del problema, poiché bisogna pagare un pedaggio prima di fare un qualsiasi salto.

I crediti necessari a pagare il pedaggi si ottengono distruggendo navi nemiche, che vengono identificate con un piccolo radar nella parte alta dello schermo. Dei pod colorati sono quello che appare spesso dopo una esplosione, e quando li raccogliete ottenete diversi effetti a seconda del loro colore (vedi box).

Una volta completato un settore, viene mostrata una mappa della Galassia in modo che possiate scegliere il luogo in cui compiere il vostro prossimo salto. una missione finisce quando danneggiate al massimo la vostra navicella.

Cosmic Pirate è difficile. Anche alcuni degli avversari più frequenti richiedono più colpi prima di essere abbattuti, e sparano missili molto difficili da evitare. Le cose diventano critiche quando avete una nave molto malandata e tuttavia avete ancora bisogno di 500 crediti prima di poter spostarvi... ma fa parte del divertimento.

Sono necessarie delle strategie per pianificare i propri movimenti attraverso la galassia e questi — oltre alla possibilità di potenziare la vostra nave — rendono Cosmic Pirate un prodotto ben al di sopra della media, e qualcosa di più di un semplice 'shoot'em up di buon livello'.



Pirati si diventa

Prima di cominciare una missione di Cosmic Pirate, potete acquistare una o più abilità particolari usando uno dei sette diversi simulatori — pagando. Combat uno, due e tre sono dei semplici shoot'em up, mentre Space Sim è una riproduzione più accurata della missione reale. Spacetruck Sim costa ben 3000 crediti e riproduce la cattura di una enorme nave da carico, mentre Planet Sim (1000 crediti) ha le stesse funzioni per le missioni occasionali che vi vengono offerte di tanto in tanto. E per dei diabolici 5000 crediti, potete divertirvi con Disasteroids, la replica di un coin op di cui forse avete già intuito il nome...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I Pod

Giallo - 50 punti extra
Bianco - Smart Bomb
Verde - Aumenta il livello degli scudi
Rosso - distrugge tutti i nemici ed i pod presenti sul radar
Blu - Migliora lo stato della nave
Nero - Crea altri pod di diversi colori

AMIGA

Basta non fare caso agli effetti sonori (nella media, anche se la colonna sonora del buon vecchio Withaker suona 'alla Psygnosis'...) — tanto la grafica fa il resto! La realistica riproduzione dei tasti funzione nello schermo delle opzioni è solo un indizio della cura che i programmatori hanno dedicato ai particolari. Una certa accelerazione nel firmamento che scorre come fondale di gioco avrebbe aggiunto un po' più di azione, ma dato che ce n'è fin troppa, possiamo passar sopra anche a questo. Cosmic Pirate è uno di quei giochi che qui in redazione chiamiamo 'un buon investimento'... fateci un bel pensierino.

GLOBALE: 82%

ALTRE VERSIONI

La versione per ST è quasi pronta — Pete Stone della Palace ce ne ha mostrato una versione quasi definitiva, e non era male: guardate pure la foto per rendervene conto — quindi non rompete ancora il salvadanaio, ok?

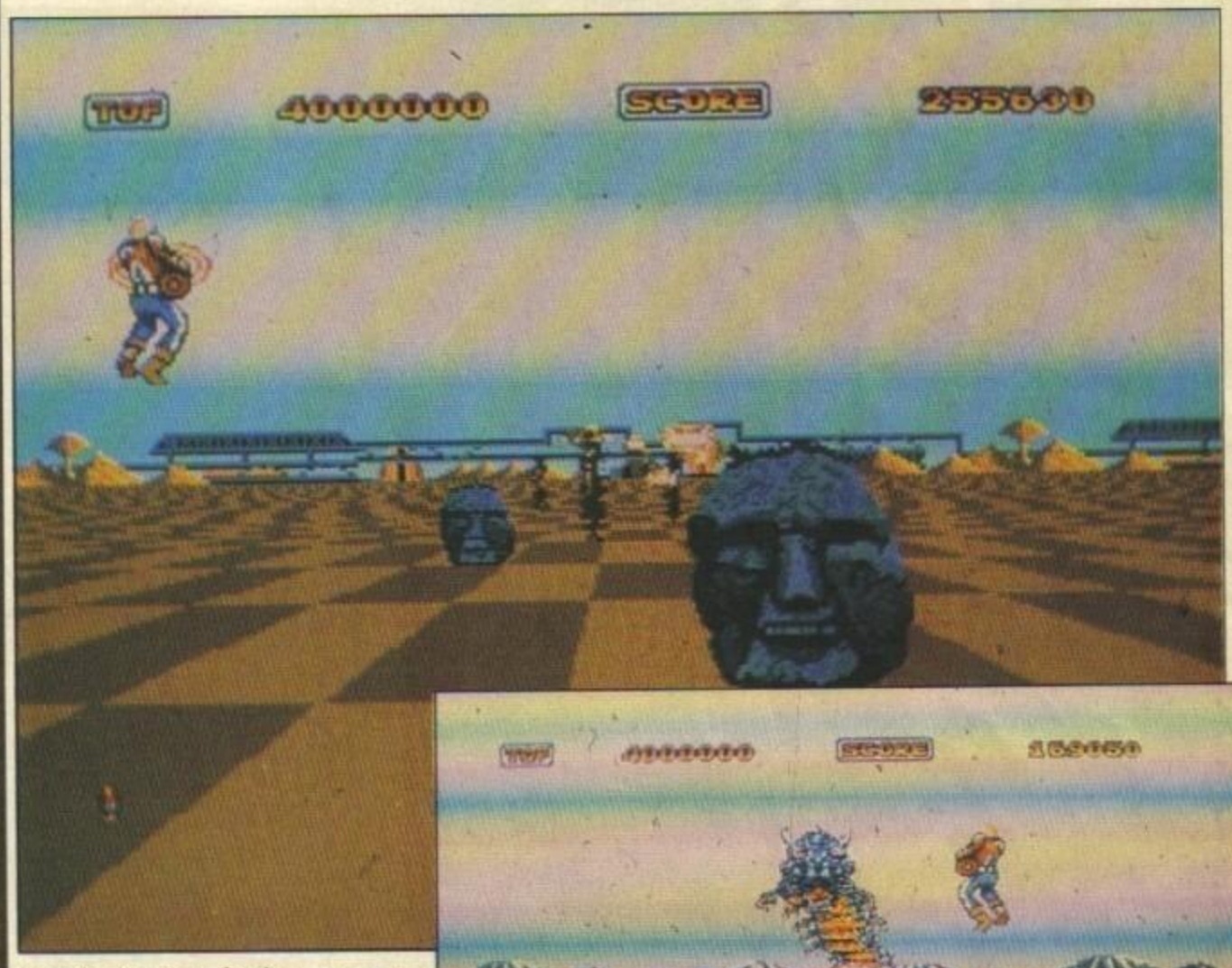
"Cosmic Pirate è uno di quei giochi che qui in redazione chiamiamo 'un buon investimento'..."

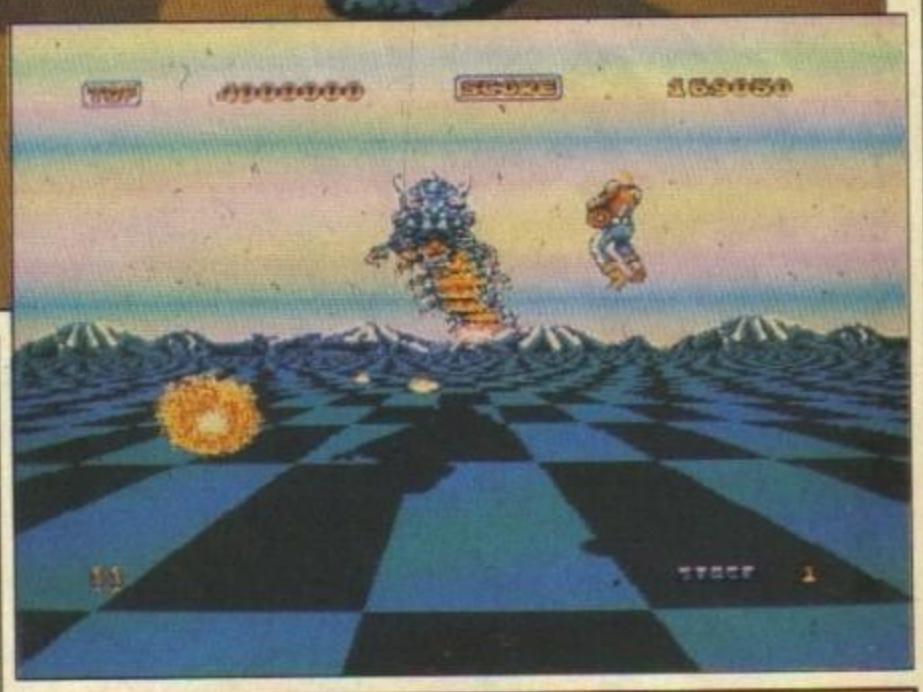
SPACE HARRIER

Sega/Elite - per ST & Amiga

Space Harrier ha preceduto Out Run nei giochi arcade, e con questo si torna ad alcuni anni fa. Infatti la Elite ha impiegato più tempo del dovuto sulla versione per Amiga, ma a giudicare dal gioco definitivo è stato tempo speso bene. Marcatamente diverso dalla versione per ST, utilizza l'intero schermo, ma il terzo superiore di esso non viene utilizzato da nessun elemento grafico. Questa intelligente tecnica visiva crea l'illusione di un'area di gioco più grande di quanto sia in realtà e in più lascia molto più spazio per muoversi. Lo sprite di Mr. Harrier, come così alieni, ostacoli, guardiani e via dicendo è ben dettagliato e definito, ma non usa l'intera palette di colori dell'Amiga. Il bisogno di velocità è soddisfatto in maniera superlativa da rocce, alieni e creature surreali che cozzano contro il giocatore con la malizia e la velocità di un treno merci. La velocità e la giocabilità istantanea della versione da bar sono state superbamente riprodotte, e queste qualità bastano da sole a rendere Space Harrier per Amiga la conversione finora più fedele mai apparsa su un video casalingo. Movimenti fluidi, gioco a ritmo serrato, colonna sonora trascinante e azione zeppa di distruzione — cosa potreste volere in più?

Globale Amiga: 90%
Globale ST (TGM 12): 85%





SPACE HARRIER 2
DATA DISK (Amiga e ST)

Il disco dati Space Harrier 2 contiene gli altri dieci livelli della versione da bar. Formalmente identico alla prima parte Space Harrier 2 è molto simile nel gioco ma è ovviamente diverso come grafica e come livello di difficoltà (dopo tutto state giocando gli ultimi livelli del gioco da bar, che sono molto più duri). A presto su queste pagine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUNGEON MASTER

FTL/Mirrorsoft - Amiga 2000 (o Amiga 500 espanso a 1Mb)

ESTRATTO DAL DIARIO DI OOLA, CAMPIONE DEI DUNGEON

Terzo Giorno

Sono ormai due giorni e due notti che giriamo in questo dungeon e tutto quel che posso dire di avere ottenuto è un grosso taglio su una gamba, delle piaghe sulle spalle per il peso del mio zaino ed un ventre che urla vendetta per la mancanza di cibo. La testa mi gira ed ho la bocca secca ma ha ragione Butch - ci sono rimaste solo due borracce e potremmo impiegare ore per raggiungere la prossima sorgente.

Mi sono immaginato coraggioso ed impavido mentre mi aprivo a colpi di spada la strada nel labirinto, alla ricerca del Bastone di Fuoco e preparandomi per affrontare Lord Librasulus ed il Signore del Caos. Poi avrei riconquistato la Gemma del Potere ed il bene avrebbe ricominciato a regnare.

Ero un arrogante. Tutti noi lo eravamo.

Quarto Giorno

Sono deciso a continuare a far pratica con i miei incantesimi. Sino a ieri pensavo che la mia abilità superiore con la spada ed il mio talento nello scagliare dardi avvelenati e shuriken mi avrebbero tenuto in buona salute. In soli due giorni ho abbattuto infiniti Demoni Urlanti e Mummie con un unico lancio: la magia era per quei deboli di Butch e Bing, i maghi del nostro gruppo. Li avevo visti tentare potenti magie ma li ho anche visti fallire - un singolo colpo di spada sembrava molto più funzionale.

Rabbrividisco al pensiero della mia ignoranza. Se non fosse stato per Butch, non sarei mai uscito vivo dalla caverna della Gemma. Desiderosi di conquistare un po' più di cibo, Urk ed io abbiamo sbagliato strada e ci siamo trovati davanti ad una frana che ci bloccava. Avevo una fionda e mi sono chinato per raccogliere qualche pietra da usare come munizione. Una frazione di secondo dopo la frana si è alzata in una massa di tentacoli volteggianti, ha sputato fuoco dalla sua bocca bavosa e mi ha colpito ad un braccio con la sua coda a sonagli. Ho cominciato a sentire una certa insensibilità negli arti. Veleno.

Se non fosse stato per Butch e per l'incantesimo di Palla di Fuoco di Bing tutta la nostra avventura sarebbe terminata in quel momento. Proprio un istante prima che mi colpisse nuovamente, la creatura si è disintegrata in un nuvoletta di fumo puzzolente. Devo la mia vita a Bing. Senza il suo antidoto, sarei morto.

Sesto Giorno

Stiamo solamente sfiorando le profondità dei misteri di queste caverne. Una rete di botole, passaggi segreti, scorciatoie nascoste e complicati sistemi per aprire cancelli sembrano avere sconfitto la nostra logica. Sino a quando non risolveremo questi problemi non riusciremo a progredire. Nel frattempo, continuiamo a diventare sempre più nervosi e litigiosi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La versione per Amiga 500...

La versione attualmente in vendita è soltanto per l'Amiga 2000 o l'Amiga 500 espanso: ovvero, se non possedete l'espansione di 512K RAM, non potrete giocare.
Non disperate, comunque, perché una versione per Amiga 500 è in preparazione, e sarà venduta allo stesso prezzo (ci dicono che sarà messa in commercio al massimo per Agosto).
Che cosa ha provocato tutto questo ritardo quando il gioco era già stato ospitato comodamente nei 512K dell'Atari ST lo scorso anno? Beh, a prima vista sembra che i problemi siano generati dal fatto che l'Amiga ha meno RAM libera disponibile all'utente rispetto all'ST, cosicché è diventata una vera sfida cercare di ficcare tutto il programma in memoria! La Mirrorsoft afferma che i programmatori sono dei perfezionisti — potete stare certi che non faranno un lavoto troppo superficiale soltanto per uscire in fretta e guadagnare qualche altro soldino.

Non c'è più cibo e dobbiamo sopravvivere solo di acqua e pozioni energetiche. Non riesco a liberarmi dell'idea del cibo - anche la viscida carne di un troll sarebbe la benvenuta.
Bing comincia a diventare molto pallido - temo per la sua vita.

Settimo Giorno
Ho le gambe e le braccia che mi fanno male a furia di camminare di lato, ma è vitale riuscire a trovare i pannelli segreti che, una volta premuti, potrebbero rivelare un passaggio segreto che contiene nuovi tesori o cibo. Abbiamo visto un cofano di gemme oltre ad una barriera magica, ma ancora non siamo riusciti a raggiungerlo.

Ottavo Giorno
Avanzata lenta. Abbiamo cercato la chiave che apre il cancello di questa sezione di labirinto. E' nascosta in una rete di corridoi magici che sembrano teletrasportarci di luogo in luogo. Se non fosse stato per l'idea di Urk di lasciare diversi oggetti come aiuto alla mappa, potremmo essere ancora là dentro.
Ad un'ora che dovrebbe essere stata notturna, l'energia di Bing è finita del tutto. Ci stiamo dividendo i suoi averi e Urk sta cercando le sue ossa - se mai riuscissimo a raggiungere la prossima Camera di Resurrezione, potremmo forse riportarlo in vita.

Decimo Giorno
Poco tempo per dormire e riposarci. Alla fine abbiamo raggiunto un Luogo di Rigenerazione e là ho potuto assistere ad uno dei pochi miracoli di questo luogo dimenticato da Dio. Urk ha messo gentilmente le ossa in una nicchia. C'è stato un lampo, una luce accecante e poco dopo al mio fianco c'era Bing - stranito, debole e divertito ma certamente vivo.
Abbiamo trovato un posto sicuro dove dormire e recuperare le nostre energie ma il solo ricordo di quegli orribili mostri a forma di globo oculare, quelle bestie sputafuoco...

Ne abbiamo passate tante che spero solo che non sia stato tutto inutile!

A COLPI DI INCANTESIMO

Gli incantesimi vengono lanciati utilizzando una combinazione di simboli magici (ce ne sono quattro disponibili). Essi sono divisi in quattro categorie: Potere, Elemento, Forma e Allineamento.
Per preparare un incantesimo basta cliccare sulle icone relativa nel giusto ordine. Avrete sempre bisogno di un SIMBOLO DI POTERE e di un ELEMENTO — gli incantesimi più difficili, come le palle di fuoco o il fascino venefico, hanno bisogno di icone di FORMA e ALLINEAMENTO.
Quindi, come sapere quale simbolo bisogna utilizzare? Semplice. Raccogliente semplicemente le pergamente disseminate lungo i sotterranei e leggetele oppure — se ne avete il tempo — fate degli esperimenti.
Tuttavia siate prudenti: gli incantesimi consumano il Mana, l'energia magica di ogni personaggio; meno abilità magica possedete, più sarà dispendioso un incantesimo in fatto di energia. Questo è il motivo per cui è consigliabile formare un gruppo che sia misto di maghi e guerrieri. Un guerriero molto forte avrà bisogno di molto Mana per lanciare anche il più semplice degli incantesimi.
La pratica porta alla perfezione. Se i vostri incantesimi non ne vogliono sapere di funzionare, continuate a provare fino a trovare la giusta combinazione che li generi. Anche se non doveste riuscirci ricordate che la vostra esperienza di magia crescerà lo stesso, nel frattempo...

AMIGA

Il gioco è uno dei più completi che si siano mai visti in campo fantasy. La grafica in 3D ed il sistema ad icone rendono semplicissimo entrare nel gioco ed il "ridotto" commento sonoro aumenta la sensazione di realtà.
12 livelli di micidiale complessità garantiscono una longevità esprimibile nell'ordine degli eoni. Avete ancora bisogno di sentire altro? Beh, pensate che qualcuno ha detto, di Dungeon Master, "giustificherebbe da solo l'acquisto di un Amiga o dell'espansione..." — ed ora che si sta preparando una versione per l'Amiga inespanso, anche i 500isti non avranno alcuna scusa per rompere il loro porcellino di ceramica, uh?

GLOBALE 98%

ALTRE VERSIONI

La versione Atari ST è da lungo tempo disponibile.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Knight Games

English Software - per PC

Nel mondo videogiochistico l'epoca medievale è famosa soprattutto per i duelli tra guerrieri di ogni tipo che vi avevano luogo, e KG vuole riproporveli. In KG non ci sono eroismi o vigliaccherie di nessun genere, ma solo violenza assortita unita ad esercizi di mira, vale a dire la mera essenza dei videogiochi.

Avete da scegliere tra otto specialità: spada 1 e 2, pertica, arco, palla e catena, picca, balestra e ascia. Tutte le specialità con armi bianche sono dei duelli mentre arco e balestra sono esercitazioni di tiro. Tutti i duelli possono essere giocati da soli contro il calcolatore oppure contro il vostro più acerrimo amico, e ogni giocatore umano può usare indifferentemente il joystick o la tastiera. Giocando contro il calcolatore sono disponibili tre livelli di difficoltà, ognuno con una propria durata e abilità del cavaliere rivale. Nei duelli, ovviamente, l'obiettivo è passare al tritacarne l'avversario, in maniera di togliergli più scudi possibile. Gli scudi sono una indicazione della resistenza del nemico, simboleggiano ognuno una vita e forniscono un certo numero di rose. Le rose a loro volta indicano lo stato di salute del cavaliere: ogni volta che finiscono il cavaliere in causa perde uno scudo, e quando ha perso tutti gli scudi ha perso anche quel duello. Ogni colpo messo a segno fa perdere una rosa, indipendentemente dal tipo di colpo. In ogni duello il tempo è contato, e ovviamente nel caso si esaurisca è decretato vincitore chi ha più scudi e rose. Le azioni di combattimento possibili sono sempre dieci, non importa quale tipo di duello sia. Due di esse sono di movimento (avvicinamento e allontanamento), usando le direzioni principali si hanno le quattro possibili mosse di attacco e le ultime quattro sono di difesa, attivate usando le diagonali. Non è possibile spiccare salti, e questo è facilmente comprensibile dato che la legge di gravità era valida anche nell'epoca medievale. Nelle gare di tiro si gioca da soli e lo scopo è semplicemente di infilzare i bersagli più al centro possibile mentre il vento e le mani di gelatina del vostro baldo cavaliere faranno del loro meglio per dare alle frecce qualunque traiettoria eccetto quella giusta. In queste gare il limite di tempo è tutto ed è ad esso che bisogna fare riferimento per impostare la strategia di tiro.

KG non è certo il massimo, ma non è neanche un completo obbrobrio. Diciamo che è un gioco un po' sotto la media. Il fatto che si possa giocare in due lo rende discretamente interessante, ma cercargli grandi meriti sarebbe arrampicarsi sugli specchi. I sei duelli in fondo si assomigliano tutti, mentre nelle due gare di tiro sembra che il mirino soffra di "febbre del moto perpetuo" penalizzando non poco la vostra mira. Giocare con il joystick, almeno con lo Speedking analogico, significa trasformare il vostro cavaliere in una centrifuga vivente e la disposizione dei tasti potrebbe causare la creazione di una giungla impenetrabile di dita intrecciate. Gli omini si muovono relativamente a scatti e la loro velocità non vi lascia pensare alle mosse, così dovrete speso sparare colpi a casaccio. E disponibile anche la grafica EGA, ma non ho mai visto prima un così massiccio impiego di colori retinati (pixel alternati di colori diversi) su tale grafica. Così la qualità dei fondali scade un po', mentre in compenso gli omini non sono niente male. La grafica CGA invece è semplicemente orrenda e priva i vostri cavalieri della dignità di esseri umani trasformandoli in fantasmi: li vedrete infatti sotto forma di ombre monocromatiche (retinate!). I fondali sono un po' migliori ma hanno sempre un'aria grezza e poco invitante. Se siete in due a giocare (e a pagare) potrebbe anche interessarvi, ma prima cercate qualcosa di meglio.

Globale PC: 56%

"Giocare con il joystick, almeno con lo Speedking analogico, significa trasformare il vostro cavaliere in una centrifuga vivente"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CASA BIANCA, CASA BIANCA

THE PRESIDENT IS MISSING

Cosmi/Microprose - Atari ST [covers. da PC/Amiga]

Il presidente non c'è più. No, non è morto, è semplicemente (si fa per dire) scomparso, rapito da una infame organizzazione terroristica che ha approfittato di un summit svoltosi nell'Anno di Gioco 1996 in quel del Liechtenstein. Si dà il caso che in tale occasione si fossero riuniti tutti i capi di stato europei più il presidente degli Stati Uniti in una grande dieta che doveva stabilizzare i rapporti tra Vecchio e Nuovo Continente: mentre si stava svolgendo, la conferenza venne bruscamente interrotta da un rumore di elicotteri in avvicinamento e subito si udirono sventagliate di mitra che preannunciavano l'irruzione di forze armate; erano proprio loro i facinorosi terroristi che, sfondata la porta d'ingresso della sala-congressi si lanciarono subito sul capo unico degli States, vero bersaglio dell'organizzazione, senza trascurare la cattura dei restanti pezzi grossi europei. Il raid terroristico fu segnato dal successo anche per quel che riguarda la fuga, ed è così che il presidente è scomparso.

Chi altrimenti che voi, il più scaltro agente della CIA, può occuparsi del caso e liberare così "il più amato dagli Americani"?. In virtù di tale carica e di simili requisiti avete accèsso per orientarvi nella soluzione di questo complicato caso al mega-archivio del servizio segreto americano che si sa dai telefilm e dalla leggenda contiene i dati di milioni di persone. Ogni soggetto è schedato e classificato in questa mastodontica biblioteca segreta. Il tutto è gestito tramite icone, cinque piccoli simboli che stanno alla base dello schermo. Il primo riporta la scritta COMMUNICATIONS e serve per inviare e ricevere messaggi ad altri agenti,al Dipartimento di Stato, con il laboratorio di crittografia, sezione adibita alla decifrazione dei messaggi in codice. Ovviamente gli agenti sono vari e ognuno offre informazioni più o meno attendibili e utili. La seconda contrassegnata da "DATABASE" vi permette l'accesso alla banca dati che a vostra scelta vi offre curriculum, foto, dati anagrafici su soggetti che dovrebbero essere coinvolti nel caso della scomparsa del Presidente; inoltre sono a disposizione nell'archivio altre foto realizzate da satelliti che hanno colto alcune sequenze del raid terroristico, altre da cartolina che riguardano semplicemente il luogo del misfatto più l'immagine del presidente in ostaggio inviata evidentemente dai rapitori alle maggiori agenzie stampa mondiali. Tutti i fotogrammi possono essere analizzati con tecniche di zoom e contro-zoom nella sezione forse più attraente e realistica dell'intero gioco. Tante altri indizi ed informazioni utili possono essere estratti dal mega-archivio che è la fonte più utile del gioco. Per il resto abbiamo la possibilità di conservare le nostre note in un diario e consultare una guida al programma. Il programma è sostanzialmente divertente e ha un buon grado di complessità; sicuramente colpisce il dispositivo di ingrandimento delle immagini che accresce il realismo oltre a quella voluta monotonia nel dover esaminare plichi e schede con poche immagini (la grafica è praticamente allo stesso livello delle versioni già recensite) ma molto di spionistico. Geniale il sistema di decodifica dei messaggi che crea un'atmosfera da vera tradizione "gialla".

GLOBALE ST: 83%

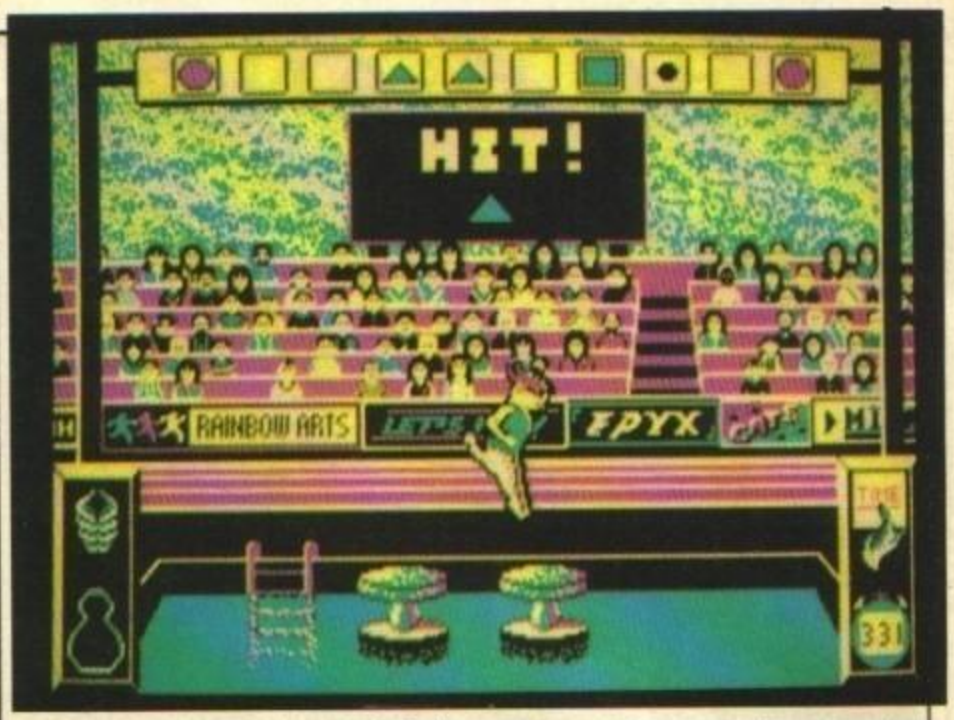
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

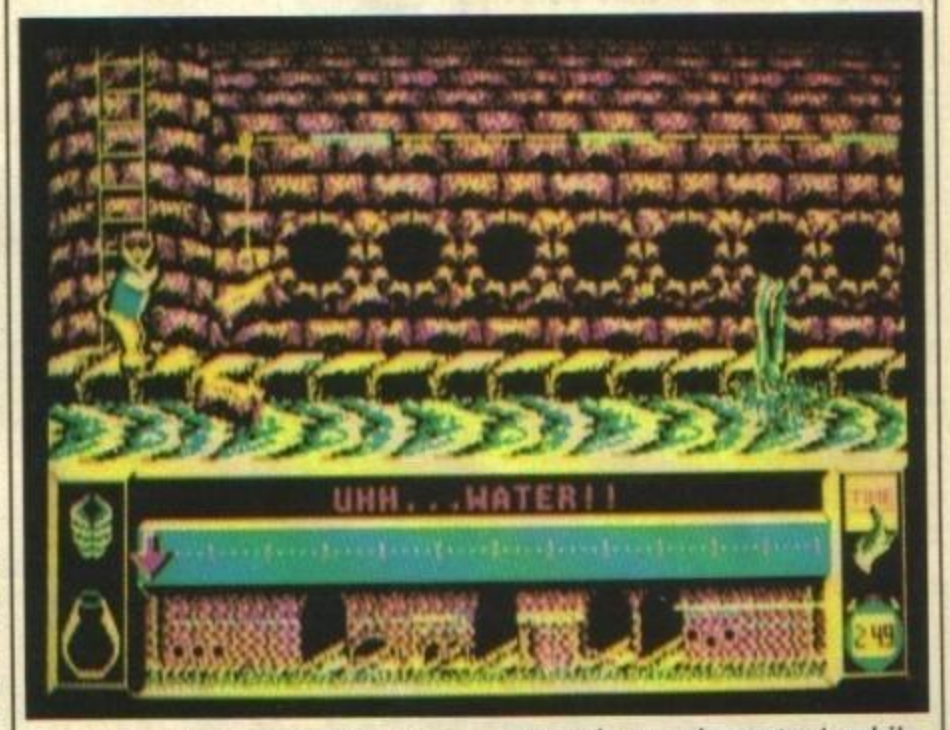
BAD CAT

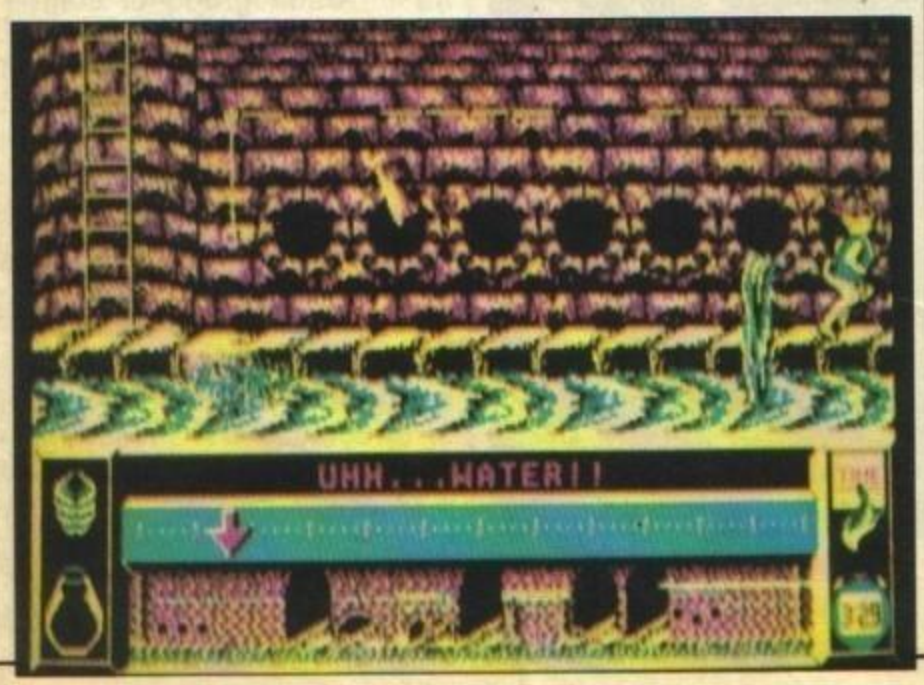
GO! - PC MS-DOS e compatibili



Forse noi uomini egoisti non l'avevamo ancora capito, ma anche i poveri gattini avevamo voglia di divertirsi in ultra sfide ludiche prese a somiglianza dei nostri vari decathlon. E così la **Rainbow Arts**, seguendo nel senso sbagliato le orme di papà Disney, non ha esitato ad animare un gatto e a sbatterlo dentro come protagonista di questa storia demenziale.

E che gatto! Fascia alla Rambo sulla fronte, occhiali scuri nel più puro stile paninaro, un chiodo o qualcosa del genere sulle spalle e una dentatura che vi raccomando. Per di più il suddetto gattaccio di vicolo si è assunto l'ingrato compito di superare quattro prove da svolgersi in altrettante parti della città. Il guaio è che voi siete quell'innocuo micetto e voi, coi vostri mezzi, dovete farlo arrivare a tutti i costi fino in fondo nel minor tempo possibile perché simile teppaglia vive solo di orgoglio e di prestigio. Ed eccovi scodellati nei panni di quell'assurdo bulletto di periferia pronti per la sfida più strana che vi sia mai capitata. La vostra prima fase consiste nell'attraversare il parco in un tempo limite evitando i numerosi ostacoli sparsi per il percorso. Una dettagliata mappa in basso vi mostra la posizione nell'ambito del parco e vi dà una mezza idea degli ostacoli che dovete ancora incontrare. In generale dovete guardarvi dalle pozze d'acqua (non sapevate che i gatti la odiano?) e saltare come pazzi evitando queste e muretti più o meno alti. A darvi man forte ci saranno anche dei tappeti rimbalzanti, ma questo non vi aiuterà a superare un purissimo gioco circense, la camminata sulla palla, che dovrete compiere a suon di sudore e precisione ritmica. E in un parco non poteva mancare l'area per bambini con tanto di castelli sotto cui strisciare, o a cui aggrapparsi procedendo a mezz'aria a forza di braccia (o bisogna dire zampe?). Il tutto fino all'obiettivo di questa prima tappa: la vostra agognata motocicletta. Già, perché le quattro gare si svolgono in posti diversi, avevamo detto, e non pretenderete che un tipaccio simile vada a zampe. Naturalmente no, lui si sposta solo sulla sua fida motocicletta anni sessanta come qualsiasi capobanda che si rispetti. Ma, si sa, i piedipiatti non sono molto benevoli nei confronti di certi gattoni, vuoi per il loro aspetto da artiglia-gole, vuoi perché vanno a tutta birra senza frenare, vuoi perché te in continuo movimento alternato. Sopra di lui ondeggiano delle bandierine dalle svariate geometrie le quali devono essere toccate il maggior numero di volte possibili. Il calcolo del salto deve essere uniformato alla distanza del





fanno un baccano d'inferno. Insomma tutte le volte che dovete spostarvi da un teatro di lotta all'altro, tre in sostanza, dovete anche stare attenti a non incappare in qualche sbirro, pena la perdita di preziosi secondi in lunghe spiegazioni. E così, grazie a questo interludio si passa alla seconda fase, che sarebbe più degna di essere rappresentata al Colosseo che sui nostri immacolati schermi su cui non è mai apparsa ombra di ultraviolenza e barbarie. Il nostro povero gatto è ancora una volta alle prese con l'acqua, ma stavolta sono grane perché non rischia di bagnarsi solo i piedini come al parco, ma proprio tutto. Si trova infatti in una piscina, in precario equilibrio sopra un respingente secondo respingente (mobile pure lui) in modo da atterrarvi giusti giusti. Un errore ed è subito bagno: mondo gatto! E ora grazie al secondo interludio, leggi "nuovo spostamento motorizzato", siamo arrivati alla terza fase, leggi "tappatevi tutti il naso prima di svenire per il tanfo". Dove siamo finiti? Nientemeno che nel mondo dei topi e della sporcizia: la fogna. E ancora una volta ci calcano sopra con l'acqua 'sti gatti, non hanno proprio fantasia. Dunque vi trovate nella fogna a camminare a ridosso del muro per evitare il contatto con la micidiale acqua e dovete anche stare attenti agli occasionali scarichi provenienti dai tubi di scolo e ai mattoni che cadono dal soffitto. C'è anche il passatempo preferito

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dei gatti, l'assalto al topo, e brividi tipicamente circensi quali camminare sui barili galleggianti, nonché la camminata sui tubi. E ora non avete che da rombare per la terza ed ultima volta per affrontare la vostra ultima fase al bar del paese. Qui vi trovate di fronte il vostro acerrimo nemico bull-dog, pronto per una sfida a bocce e birre. Si tratta di lanciare la propria boccia da bowling in uno dei vari condotti per cercare di colpire l'avversario. Il fatto è che questi sono collegati in modo strano e spesso si vede la palla entrare da una parte e uscire da un'altra. Comunque chi viene colpito deve bere una birra per penitenza e così si va avanti fino all'ubriachezza.

PC

Bad Cat appartiene alla classe di quei giochi pseudo-sportivi alternativi che offrono nella demenzialità tutta la loro originalità. Non posso negare che alle prime partite possa essere anche carino, ma la mancanza assoluta di spessore unita alla scarsità di varietà non possono prendervi per troppo tempo. Basti dire che la terza fase è praticamente simile alla prima e che tutti gli interludi motociclistici sono uguali oltre che schematici. La realizzazione grafica è abbastanza buona anche se la compatibilità lascia forse a desiderare: per la prima volta nella mia vita di ms-dossiano la EGA non funzionava bene e ho dovuto ripiegare sulla CGA. In definitiva sarebbe sopra la media, ma di roba così ce n'è anche fin troppa.

GLOBALE: 69%

ALTRE VERSIONI

La versione per Amiga è uscita tanto tempo fa... ancora prima che TGM italiano nascesse...

Human Killing Machine

US Gold - per Amiga, ST

Sei un macchina umana per uccidere!! Una "Human Killing Machine"!! Non ti impressiona la cosa? Non ti spaventa il pensiero di affrontare un moltitudine di avversari in una spirale senza fine di ultraviolenza allo stato iperpuro?

NO, non ti può spaventare, proprio perché sei duro e spietatissimo, e di tutto ciò ti fai un baffo. Non temi infatti di affrontare né Igor il Senzapaùra nei templi di Mosca, né le due astute belle di notte olandesi Helga e Maria, che vengono dai sordidi bassifondi di Amsterdam, rotte a ogni bruttura. Ne ti impressiona il fatto di doverti opporre con tutta la tua tua astuzia allo spagnolo Miguel, torero in Barcellona, e al terribile toro Brutus.
Tantomeno ti sconvolge l'idea di misurarti a sani cazzottoni con l'enorme tedesco Hans e il suo compagno ubriaco fuori da una birreria tedesca. Per concludere, per te è anche di normale routine affrontare un po' di terroristi medio-orientali tra le macerie di Beirut.
Questo è, in breve, ciò che vi aspetta se giocherete ad Human Killing Machine, un game di notevole impatto grafico e di atmosfera. Sì, perché è abbastanza raro trovare dei giochi con degli sfondi così ben disegnati e con degli sprite così grossi, tanto da occupare lo schermo normalmente per oltre metà della sua altezza, e così ben curati. Human Killing Machine infatti potrebbe così trovare un posto nell'olimpo dei pestaduro, se non fosse per un piccolo particolare: i comandi, pur essendo molto completi, rispondono agli impulsi del joystick con secondi di ritardo!! E questo purtroppo fa perdere al gioco buona parte delle sue prerogative, lasciandoci troppe volte alla mercé dell'avversario di turno, il quale ha facilmente buon gioco nei nostri confronti, trasformando il gioco in Human Suiciding Machine, ovvero in Macchina Umana per Suicidarsi. Peccato, perché poteva essere davvero un gran bel game, ma molti game- designer non hanno ancora capito che anche se gli sprite non sono alti 20 centimetri, sopravviviamo lo stesso, preferendo magari un omino di 5-6 centimetri (leggi International Karatè +), al quale però possiamo far fare ciò che vogliamo. Fa rabbia vedere un così bel game pieno zeppo di ultraviolenza muoversi quasi al rallentatore. Poteva essere un capolavoro, così è soltanto un'opera incompiuto che lascerà a molti l'amaro in bocca per svariato tempo, visto che i giochi di questo genere non è poi che abbondino particolarmente.

Globale AMIGA: 61%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

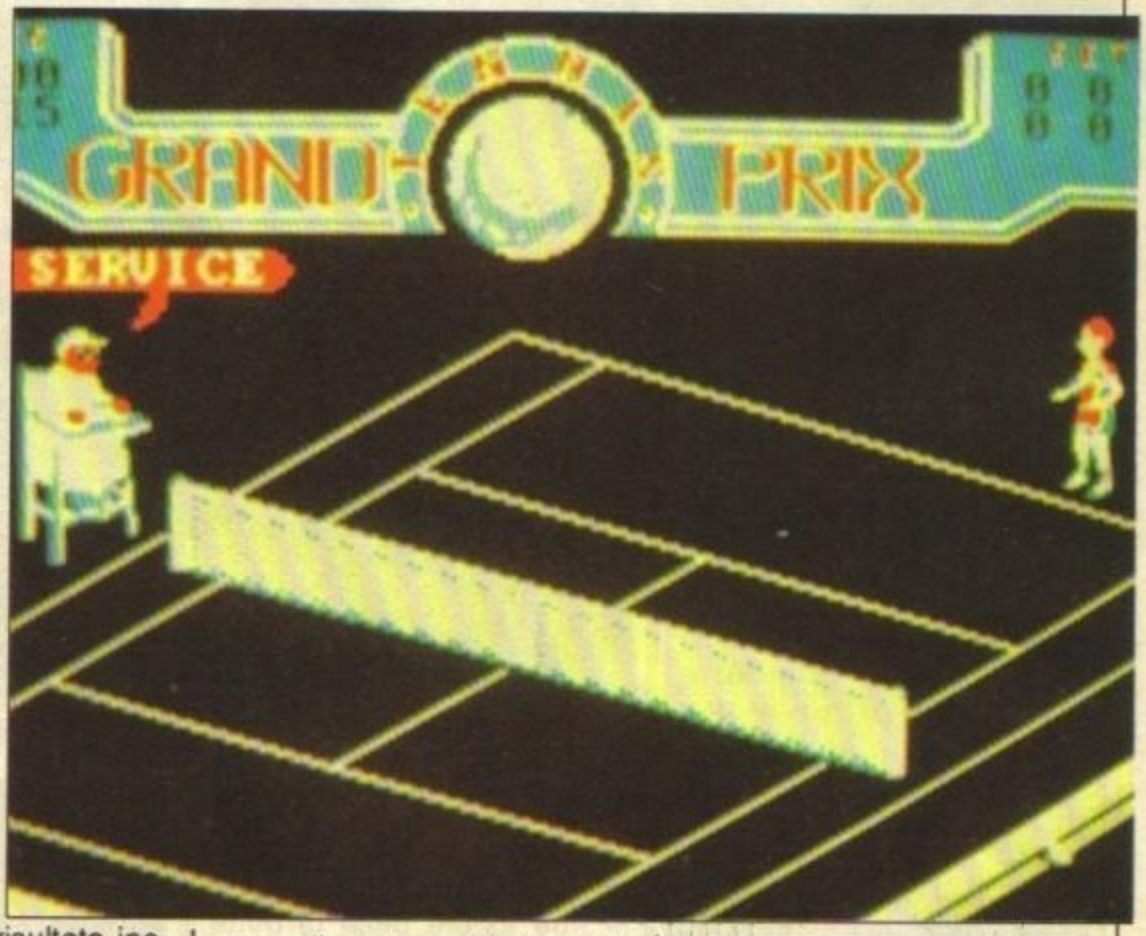
http://www.oldgamesitalia.net/

Grand Prix TENNIS

Mastertronic - per PC

Il prato verde di Wimbledon è ancora di scena,questa volta grazie alla Mastertronic. Questo famosissimo luogo è provvisto di uno speciale tappeto erboso, caso unico al mondo, che offre un'incredibile velocità di gioco ed è, non per niente , il vanto e l'orgoglio di tutto il Regno Unito. Su di esso si gioca il più importante torneo del mondo e solamente i tennisti più scattanti agili e veloci (oltre che bravi) possono vantarsi di averlo vinto almeno una volta. Riuscirà questo gioco a ricreare l'atmosfera magica di Wimbledon, o rimarrà uno dei tanti tennis di seconda scelta?

A dire il vero la risposta più fedele alla realtà è la seconda. Perché? per diversi motivi, ma andiamo per ordine. La grafica di gioco è abbastanza adeguata, per quello che ci vuole a rappresentare un campo, ma la ricreazione dell'atmosfera è scarsina. Nonostante oltre ai due giocatori (se non ci fossero non ci sarebbe neanche il gioco) sia presente anche un arbitro in carne e ossa, anzi in bit e pixel, manca qualsiasi altro elemento decorativo tipo sponsor, cartelloni pubblicitari, il pubblico e il suo continuo schiamazzare. In teoria è un qualsiasi tennis che abbassa il tanto rinomato campo al rango di un qualsiasi campetto di terra battuta di periferia. Al di là della presentazione, che passa in secondo piano durante il gioco vero e proprio, la cosa che più delude è la scarsa varietà e anche la facilità con cui è possibile battere il computer (questo vale specialmente se usate il joystick, poiché la tastiera è un po' inadeguata). Tanto per farvi qualche esempio, il gioco ha cinque livelli di difficoltà, ma noi non abbiamo riscontrato alcuna apprezzabile differenza. Uno volta che ci avete fatto la mano è molto facile scoprire dei trucchetti per fregare l'avversario con degli "ace", oppure, se siete in difesa, ribattere indietro il servizio avversario in modo imprendibile. Non ci credete? Provate e vedrete che il computer non è proprio un gran giocatore a nessun livello. Purtroppo i trucchetti di gioco che valgono contro il computer, sono efficaci anche con avversari umani. Il risultato inevitabile di tutto questo è che la stragrande maggioranza dei punti vengono assegnati dopo uno o due colpi. Ace e punto, servizio, palla ribattuta e punto, ecc. Ditemi voi, è sopportabile una cosa del genere? Oltre a offrire quindi scarsa longevità, il gioco è anche vagamente classista: si rivolge solo ai computer più lenti. Certi programmatori, infatti, non hanno ancora capito che ci sono in giro un sacco di PC e compatibili, ognuno con una certa velocità di base. Per ovviare a questo i vari giochi dovrebbero tutti autoregolarsi, sfruttare al meglio la velocità a favore dell'utente, oppure permettere di essere rallentati a sufficienza. In questo caso è possibile rallentarlo, ma non adeguatamente se avete qualcosa come un AT. L'unica cosa che si salva, anzi che merita tutti i nostri complimenti, è il sonoro: l'arbitro parla davvero, anche abbastanza bene, con una voce stentorea e perentoria. Forse penserete che siamo stati troppo cattivi, ma vogliamo proprio citare questa fatidica frase presente sul manuale di istruzioni:" tutta l'eccitazione di Wimbledon viene ricreata attraverso questa versione del tennis per computer". E se c'è una cosa che detestiamo è la presunzione.



PC

Una grafica discreta e un ottimo sonoro non possono proprio rimediare ad un gioco di scarsissima varietà e ben poco entusiasmante. Se proprio volete un buon tennis prendetevi Match point.

GLOBALE: 61%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Space Quest II

Sierra On Line - per Amiga (e altri 16-bit)

Eccoci di fronte alla seconda puntata di questa famosa saga spaziale. Alle prese con strani essere alieni e situazioni talvolta agghiaccianti, il nostro eroe dovrà nuovamente affrontare i pericoli che lo spazio gli propone. A dire il vero l'eroe potreste essere proprio voi togliendo il trono al vero protagonista: Roger Wilco. Dico questo perché all'inizio del gioco avrete la possibilità sostituire al nome Roger il vostro nome o quello dell'eroe che vi è più congeniale, o quello del vostro capo, oppure quello del vostro peggior nemico. Insomma, il nome che volete!

All'inizio del gioco vi troverete con in mano una bella scopa spaziale alle prese con la polvere stellare che si è depositata all'esterno della nave madre dove abitate. Come compito non è proprio dei più grati, tant'è che, mollata la presa per un attimo, vi ritroverete senza più la scopa che decide di perdersi nello spazio. E' la terza che perdete nel giro di una settimana, e dovrete pregare che il boss non se ne accorga: le scope spaziali costano molto!
Del resto sembra che nessun altro riesca a scopare la polvere stellare come siete capaci di fare voi.
Persa la scopa il vostro orecchio percepirà un beep proveniente dal vostro orologio da polso, sullo stile di quello posseduto da Rocket Ranger. Date un'occhiata all'orologio e lo scoprirete dotato di tre tasti. Un tasto vi svela temperatura e ora, un altro vi dà una comunicazione da parte del boss e il terzo vi mostra un importantissimo oroscopo!
Dopo aver mosso i primi passi all'interno della stazione Xenon 4 (le indicazioni di cosa dovete fare all'inizio della partita sono scritte nel manuale d'istruzioni) verrete prelevati dal terribile Vohaul che ha intenzione di mettere in piedi un businnes allucinante, oltre a farvi fuori, naturalmente! Anzi, poiché si dichiara essere dotato di un cuore molto grande, Vohaul decide per questa volta di non uccidervi e di mandarvi nelle sue miniere a lavorare.

Visto che nell'avventura precedente gli avete impedito di prelevare il generatore di stelle, il terribile Vohaul ha cambiato il suo scopo e vuole impadronirsi di tutto il sistema utilizzando le sue ultime creature: degli ingegneri ricreati geneticamente che hanno lo scopo di vendere polizze assicurative porta a porta a chiunque. E nessuno sarà in grado di rispondere "NO"!
Certo la situazione si fa davvero tragica e sembra che nessuna speranza sia più rimasta. Ormai siete consapevoli che tutto il mondo pagherà migliaia di buckazoids (è la moneta che si usa lassù) per assicurarsi la vita. Ma i primi a farlo dovreste essere voi. Mentre infatti due uomini di Vohaul vi stanno trasportando verso le miniere a bordo di un disco volante, il carburante finisce (si sono scordati di riempirlo!) e insieme precipitate in una foresta. Per grazia di chissachì restate vivi, e la vostra avventura comincia...
Space Quest II è davvero migliore del primo. Sia dal punto di vista grafico, sia da quello della storia. Divertente, ironico, piuttosto immediato nella scelta delle azioni, quest'adventure spaziale vi regalerà sorrisi e voglia di giocare. Del resto Stephen King lo dichiara destinato a diventare un gioco "storico" e forse il miglior gioco dell'anno.
Io non lo definirei proprio così, ma certo devo dire che Mark Crowe e Scott Murphy ce l'hanno messa tutta e sicuramente più della prima volta.
Scene molto colorate, animazione discreta anche se non eccezionale (del resto non è molto richiesta da questo tipo di giochi), sonoro limitato a qualche rumore, come Space Quest I.
In generale, Space Quest II è un'ottima avventura "tridimensionale", come la definiscono loro, e vedrete che non sarà difficile risolverla. Noi siamo riusciti a ottenere 218 punti su 250 finendo l'avventura: riuscirete a batterci? Aspettiamo con ansia le soluzioni, ma non restate lì a scopare la polvere di stelle!

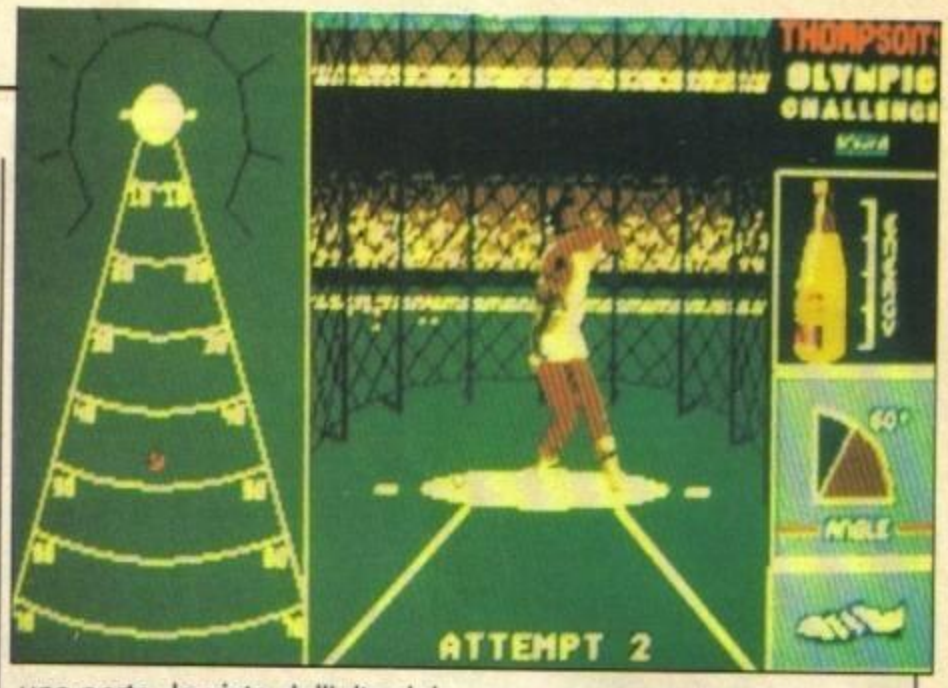
Globale Amiga: 85%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

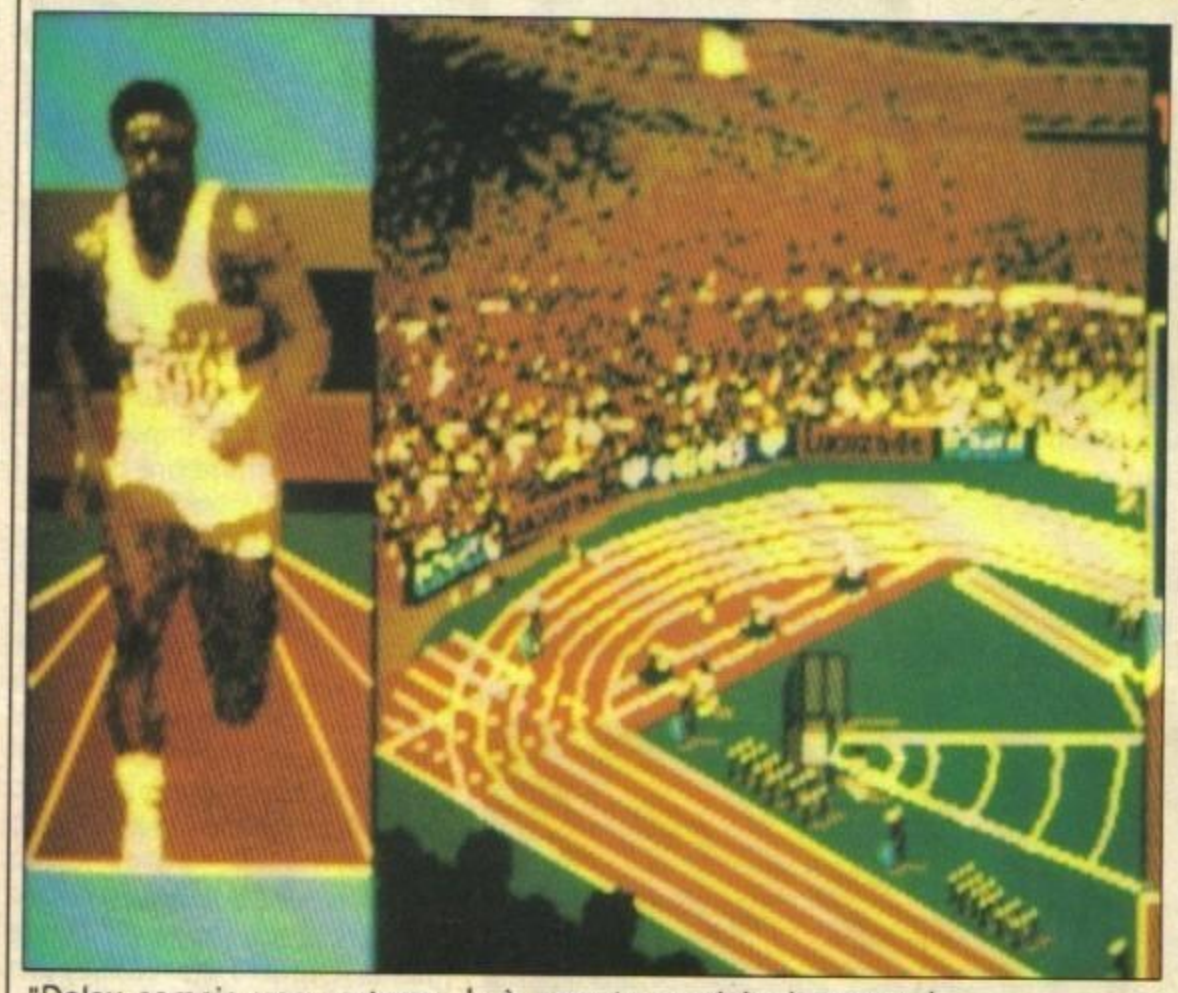
Daley Thompson's OLYMPIC CHALLENGE

Ocean, per PC (Update da ST e Amiga)



Il famosissimo atleta inglese ritorna per la terza volta nelle vostre mani smanettone. Questa volta però l'obiettivo che si prefigge è ben più difficile: diventare l'atleta dell'anno alle olimpiadi di Seoul '88. Ce la farà? A voi la risposta!

Nella fase di allenamento Daley, manubrio sulle spalle, deve fare il maggior numero di strappi possibili in due minuti di tempo. Ogni diciannove sollevamenti viene premiato con una bottiglietta di Lucozade, la bevanda energetica che potrà migliorare le sue (e vostre) prestazioni di circa il 10%. Dopo questa prova, peraltro opzionale, comincia la gara vera e propria, articolata in due giornate con cinque gare ciascuna. All'inizio di ciascuna specialità bisogna scegliere fra otto scarpe sponsorizzate dalla Adidas (siccome il nostro Thompson non è insensibile ai soldini) tenendo conto che solo una di esse è quella giusta. E chiaro che se non siete esperti di atletica dovete sparare a caso col rischio di un piccolo calo di prestazione sul campo. Ma non preoccupatevi, una volta iniziata la gara saprete qual'era la risposta esatta: apparirà la scarpa giusta, pronta per essere annotata da qualche parte per una futura partita. Alla fine di ogni gara il tabellone elettronico vi indicherà la vostra prestazione più l'equivalente in punti parziali e totali; in più il giornale del momento non mancherà di dedicarvi un articoletto. Ma adesso forza, buttatevi nella competizione e aiutate Daley a battere se stesso. Il primo giorno inizia coi 100 metri piani. Ma in questa gara, sappiatelo, non dovete arrivare ultimi, se no quei cattivacci degli arbitri vi squalificheranno. E pensare che nelle gare successive potrete fare schifo quanto volete ma riuscirete sempre a proseguire. Misteri dell'atletica. Se quindi siete stati premiati con una bottiglietta, quale occasione migliore di questa per berla e incrementare le vostre prestazioni? E adesso ammirate Daley che scatta dai blocchi di partenza, spinto dal vostro smanettare frenetico, nella finestra di animazione. Un bello spettacolo davvero! E se riuscite a vincere complimenti da noi e anche dai giornali: "Daley compie una partenza bruciante" scriveranno. E adesso via col salto in lungo. La struttura grafica non cambia molto: D.T. animato da una parte, la vista dall'alto del campo dall'altra. Stessa procedura di ultra-accelerazione e via!, ma attenti al bug. Come sapete la parte sabbiosa è lunga circa 10 metri, più che sufficienti per un umano, ma qui è abbastanza facile oltrepassarla e, pensate, impiantare il gioco! Evidentemente i programmatori non pensavano che si potesse arrivare a 10 metri, invece vi conviene autolimitarvi se volete proseguire fino al lancio del peso. Qui la schermata cambia un po', offrendoci Thompson sulla pedana vista dall'alto e più a sinistra l'area di getto. Questa specialità è una delle più difficili perché bisogna equilibrare la forza data alle gambe con quella applicata alle braccia. In caso contrario vedrete il peso volare, fare anche 25 metri, ma sul tabellone vi sarà negato qualsiasi punto. Che cattivoni! Ma ora tocca al salto in alto: animazione classica di D.T. mentre corre, a lato, e panoramica del materassone supermolleggiato Permaflex con tanto di asticella da scavalcare in perfetto stile Fosbury. Particolare curioso: quando l'atleta salta appare un pasticcio grafico nella finestra riservata alla sua animazione. Potrebbe essere la folla, come pure la classica visione sfuocata di uno sottoposto a forti accelerazioni. Vedete un po' voi. Comunque se avete dato buona prova i giornali non mancheranno di puntualizzarlo: "D.T. vola!". E adesso i 400 metri. Come realizzazione grafica poco si discosta dai 100 ed è insieme a questa e ai 1500 la gara forse più spettacolare. Anche qui la regola è sempre quella: muovere il joystick come pazzi e seminare gli avversari. A voi! E qui finisce il primo giorno e inizia il secondo (ma no?). Si parte dai 110 ostacoli, la gara meno curata di tutte sul piano grafico. La vista è semplicemente laterale, senza finestre aggiuntive e i movimenti scattosi di Daley non rendono sempre bene. Da rivedere anche l'urto degli ostacoli e la loro distanza, decisamente troppo bassa. Dimenticatevela e passate al lancio del disco: molto simile graficamente al peso solo che l'inglese è visto di davanti. E anche qui c'è un bug. Se riuscite a fare un tiro fuori schermo, cioè da oltre 70 metri, il display vi darà cifre esa-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gerate (personalmente ho fatto un tiro di circa 75 metri e me ne sono stati accreditati 96!). Ma ora dovete prepararvi per la gara tecnicamente più difficile: il salto con l'asta. Qui non dovete limitarvi ad agitare violentemente il povero joystick, ma anche a scegliere il momento di calare e lasciare l'asta. Graficamente niente di particolare: vista laterale e poco più. Stesso discorso per la prova successiva, il lancio del giavellotto, e altro bug ancora, anche se trascurabile. Se, infatti, fate più di 100 metri il pannello, che ha solo due cifre, vi toglierà inconsapevolmente 100 metri. Ancora una volta i programmatori ci hanno sottovalutato, ma lasciamo perdere perché adesso dovete finire in bellezza l'ultima gara: i 1500 metri. Siccome la regola di smanettamento indiavolato è sempre quella e 1500 metri non sono pochi, potete anche barare alternandovi con un amico fresco fresco per fare tempi sensazionali. Comunque anche senza barare è possibile tagliare il traguardo in poco più di due minuti. E pensare che D.T. non era mai sceso sotto i 4 e 20! Complimenti, siete diventato "l'uomo di Seoul" dopo aver ricevuto la medaglia d'oro. Evviva!

PC

Il miglior decathlon mai concepito come realizzazione grafica. Di contro è un po' carente sul piano della giocabilità. E incredibile infatti il divario che esiste tra il joystick e la tastiera. Con quest'ultima vi sembrerà di essere dei brocchi e presumibilmente non riuscirete neanche ad andare oltre la prima gara. Col joystick invece si possono fare risultati sensazionali, come completare i 400 metri in 26 secondi. Una volta che avete vinto e stravinto (credetemi, col joystick è relativamente facile), vi passerà la voglia di giocarci. Vi converrà quindi resuscitarlo sfidando qualche amico-nemico in una lotta all'ultimo punto. I bug presenti nel programma non aiutano certo ad alzare il voto.

GLOBALE: 81%

CAPTAIN FIZZ

Meets The Blastertrons

Psyclapse - per ST e Amiga

Tutte le volte che ci troviamo di fronte ad un nuovo prodotto Psygnosis veniamo colti da sudori freddi e convulsioni, perché non sappiamo di fronte a quale magnificenza grafica ci porrà di fronte stavolta la casa inglese, artefice per chi , per caso, non si ricordasse di games storici quali, ad esempio, Barbarian, Terrorpods, Obliterator e, ultimo ma non meno importante, Menace. I produttori di questo gioco usano dei gran paroloni quando parlano del loro programma. Il fatto è che qui noi ci stiamo chiedendo se i progettisti di Baal e di Menace abbiano giocato lo stesso gioco che hanno inviato a noi.

Captain Fizz è stato clonato ed ha ottenuto una nuova identità — quella di assaltatore intergalattico — oltre ád un forte mal di testa — i Blastertrons hanno conquistato la stazione spaziale Icarus e l'hanno lanciata in una traiettoria suicida verso il Sole. Per evitare la catastrofe, Fizz e Fizz devono alterare la traiettoria di volo contenuta nel computer principale della nave. Il problema sta nel raggiungere il computer dalla lontana piattaforma di carico in cui si parte evitando i colpi dei laser dei Blastertrons.
Al meglio con due giocatori, lo schermo del gioco è diviso in due finestre orizzontali in cui si muovono i separatamente i personaggi.

Lo schema di gioco è infelicemente standard: schermi a sostituzione, corridoi, porte chiuse, barriere energetiche, codici-colore, armature extra, punti-ferita in continuo decadimento e tutto il resto. Un Gauntlet a doppia finestra con nemici particolarmente noiosi e qualche puzzle non è quello che ci aspettavamo. Strano dalla Psyclapse.

ALTRE VERSIONI

Se escludiamo le versioni a otto bit (vietato parlarne su TGM), possiamo confidarvi di una versione per PC su cui la Psyclapse sta già lavorando.

ATARI ST

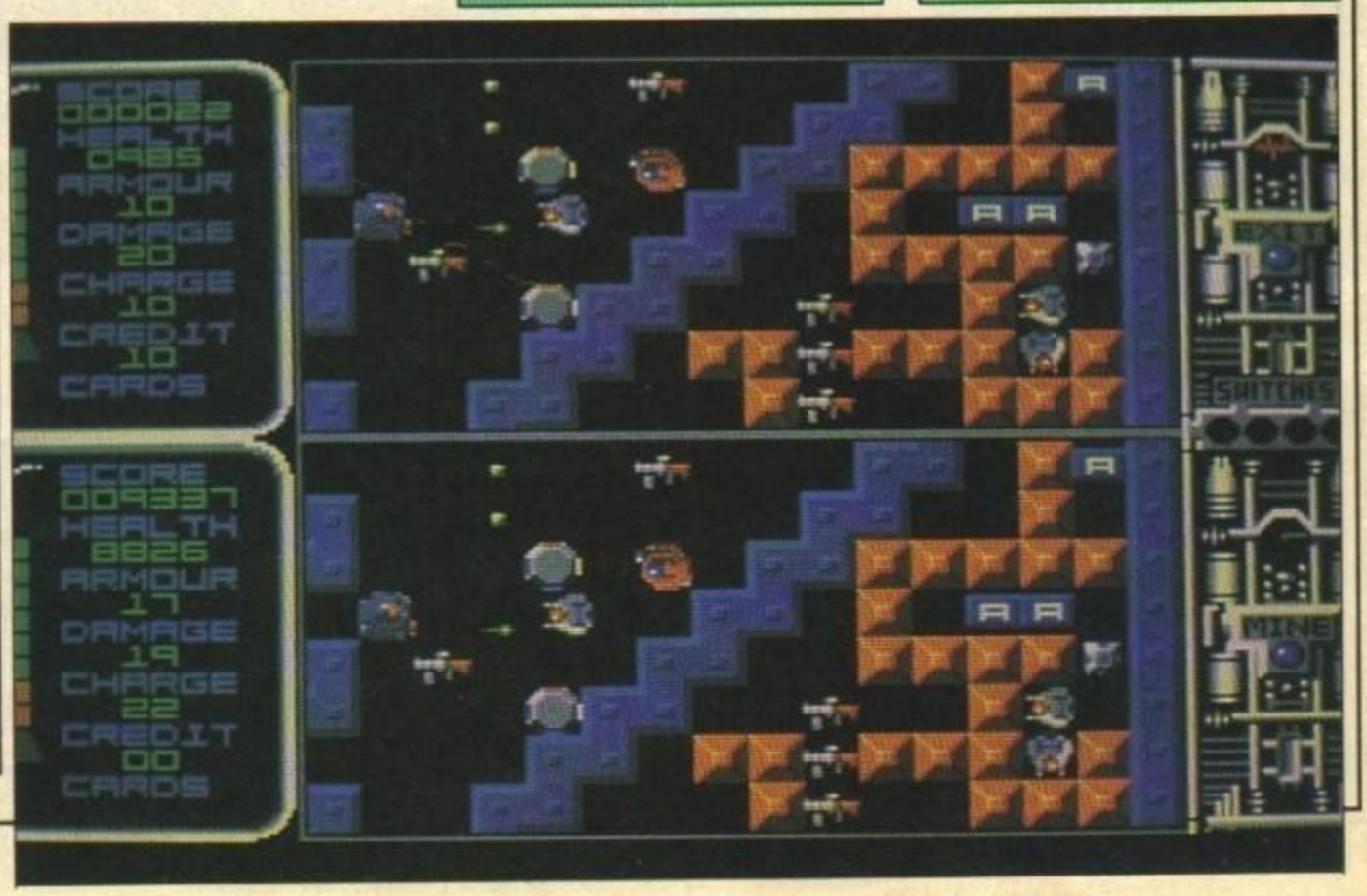
Terribilmente claustrofobico, con sprite piatti in semplici labirinti in bassorilievo con problemi causati dalla sostituzione di schermo. Quando ci sono un po' troppi sprite sullo schermo, questi cominciano a sfarfallare fastidiosamente. Nessuno ha saputo spiegarsi perché non siano stati inseriti effetti campionati. Dalla Psygnosis ci si aspetterebbe di più, comunque consoliamoci in attesa di Aquaventura che promette di farci venire come minimo un infarto.

GLOBALE 38%

AMIGA

La grafica è identica a quella della versione ST (ma guarda un po') — persino lo sfarfallio degli sprite è stato riprodotto con una cura senza pari — ma un piccolo sforzo è stato compiuto inserendo qualche effetto sonoro campionato e la classica colonna sonora di presentazione in stile Psygnosis. Dopotutto il prezzo non troppo alto potrebbe essere una magra forma di consolazione, chissà...

GLOBALE 39%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA SRL

Viale Monte Nero, 31
20135 Milano

Tel. (02) 55.18.04.84 ric. aut.
Fax (02) 55.18.81.05

HARDWARE ED ACCESSORI

Amiga 500 + omaggio	930.000
Atari ST 1040 + monitor SM124	1.250.000
Amiga 2000 con 2 drives	2.200.000
Scheda modulatore TV per A-2000	159.000
Janus XT con drive 5" 1/4 360 KB	999.000
Janus AT con drive 5" 1/4 1.2 MB	1.899.000
Copritastiera per Amiga 500	19.000
Copritastiera per Amiga 2000	19.000
Kit pulizia testine drive 3" 1/2	12.000
Kit pulizia testine drive 5" 1/4	10.000
Portadischetti 3" 1/2 150 pz. Posso	35.000

MONITOR A COLORI

Philips 8802 per 64/Amiga	450.000
Philips 8833 stereo	590.000
Philips 8852 ideale per Amiga	650.000
Monitor colori Atari SM 354	550.000
Commodore 1084-S stereo	599.000
Commodore A2024 da 800x1024	1.250.000
Nec MultiSync II	1.790.000

DISK DRIVES

Senator, il nuovo drive passante completo di dispositivo AntiDrive	249.000
GMC drive esterno per tutti gli Amiga con connettore passante e disco utility	235.000
Drive 5"1/4 esterno con alimentatore	279.000
Drive interno per A-2000, meccanica NEC, completo di viti e distanziatori per il montaggio	199.000
Disk drive per Atari ST, meccanica Nec da 1 MB, alimentatore esterno, compatibile al 100% con l'originale	290.000

LEGGII

Per facilitare la battitura di lettere e di listati, anche da riviste, con righello per una rapida lettura.

portatile 25.000
con morsetto 39.000
con base basculante 49.000

VIRUS DETECTOR

Indispensabile accessorio hardware per salvare i vostri programmi dai pericolosissimi virus; si collega ad una porta drive ed avvisa con un suono ogniqualvolta un virus tenta di scrivere su di un disco. Completo di software per distruggere i virus in memoria.

£. 35.000

HARD DISK

A2092 20 MB per 2000	1.190.000
Amigos 20 MB per 500	1.090.000
Amigos 20 MB per 1000	1.190.000
HardCard 21 MB MS-DOS/Janus	699.000
HardCard 32 MB MS-DOS/Janus	830.000
HardCard 40 MB MS-DOS/Janus	999.000

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

STAMPANTI 80 col.

Mannesmann MT-81	350.000
Commodore MPS 1230	590.000
Star LC-10	450.000
Star LC-10 color	550.000
Star LC-24/10 24 aghi	890.000
Nec P-2200 24 aghi	950.000
Nec P6 Plus 24 aghi	1.590.000
Nec P6 Plus 24 aghi color	1.790.000

PORTASTAMPANTI

Struttura robustissima in metallo, design originale, con supporto per la carta in uscita.

80 col 29.000
132 col 39.000

CARTA

Modulo continuo da 2000 fogli di carta bianca d'ottima qualità, per stampanti ad 80 colonne.

11" 35.000
11" 80 gr. 39.000
12" 45.000

DRAGON'S LAIR
Finalmente disponibile !

DUST COVER

Copertina trasparente antistatica, in morbido PVC, protegge da polvere e liquidi dannosi.

per A-2000 ..... 19.000
per stampanti 80 col 15.000
per monitor 14" 19.000

MOUSE

Finalmente disponibile il mouse di ricambio per Amoga o Atari ST; in omaggio un mousepad antistatico.

mouse Amiga 99.000
mouse Atari ST 109.000

MOUSEPAD

Indispensabile accessorio per la vostra scrivania, questo mousepad antistatico proteggerà il vostro prezioso mouse da danni causati dalla polvere e dall'elettricità statica.

da £. 15.000

Disponibile l'intera libreria di software Public Domain di Fred Fish (oltre 170 dischi)
Richiedeteci il catalogo su disco che vi sarà spedito in contrassegno di £. 10.000

VIDEON

Digitalizzatore video a colori per Amiga, dotato di convertitore PAL-RGB con banda passante di 15 KHz per ottenere fantastiche immagini a colori dalla stupefacente qualità e risoluzione; collegabile con una qualsiasi fonte video PAL, come ad esempio videoregistratori, telecamere, ecc., senza l'uso di filtri.

£. 420.000

PRO-SOUND DESIGNER

Nuovo digitalizzatore stereofonico per Amiga o per Atari ST, con banda passante di 20 KHz, completo di software originale della EiderSoft.

versione Amiga 179.000
versione Atari ST 149.000

ANTIDRIVE

Dispositivo hardware da collegare alla porta drives per Amiga, che permette di sconnettere ogni unità esterna senza dover spegnere ogni volta il computer e rischiare di danneggiarlo. Molto utile per recuperare memoria CHIP preziosa per i giochi e le applicazioni grafiche.

£. 25.000

SCHEDA KICKSTART

Scheda da inserire all'interno di Amiga 500 o 2000, completa di sistema operativo 1.3 (se avete i nuovi Amiga già completi di 1.3, chiedete la scheda con la versione 1.2), con interruttore per selezionare a piacimento uno dei due Kickstart.

£. 129.000

ANTIRAM

Dispositivo hardware per scollegare completamente ogni espansione di memoria dall'Amiga spostando esmplicemente un interruttore, e far funzionare i programmi incompatibili con le espansioni.

£. 25.000

ESPANSIONI

A501 originale per 500 da 512 KB	350.000
Profex da 2 MB esterna per 500	1.350.000
Gigatron 1.8 MB interna per A500/1000	1.390.000
Espansione interna da 512 KB per A-1000	499.000
A2058/2 per A-2000 da 2 MB	1.199.000
A2058/8 per A-2000 da 8 MB	2.899.000

GENLOCK

Interfaccia per ottenere ottime sovrapposizioni dell'immagine del computer a quella di un videoregistratore e creare titoli, animazioni, ecc.

per A-500 ..... 650.000
per A-2000 su scheda 430.000
Genlock Magni professionale di qualità broadcast
£. 4.900.000

PREZZI IVA 19% INCLUSA

I prezzi potranno variare a seconda dell'andamento delle valute estere

C-64, C-128 e Amiga sono marchi registrati della Commodore Business Machines. IBM PC, XT, AT sono marchi registrati della International Business Machines. Pagina a cura della IdeaMatix Srl.

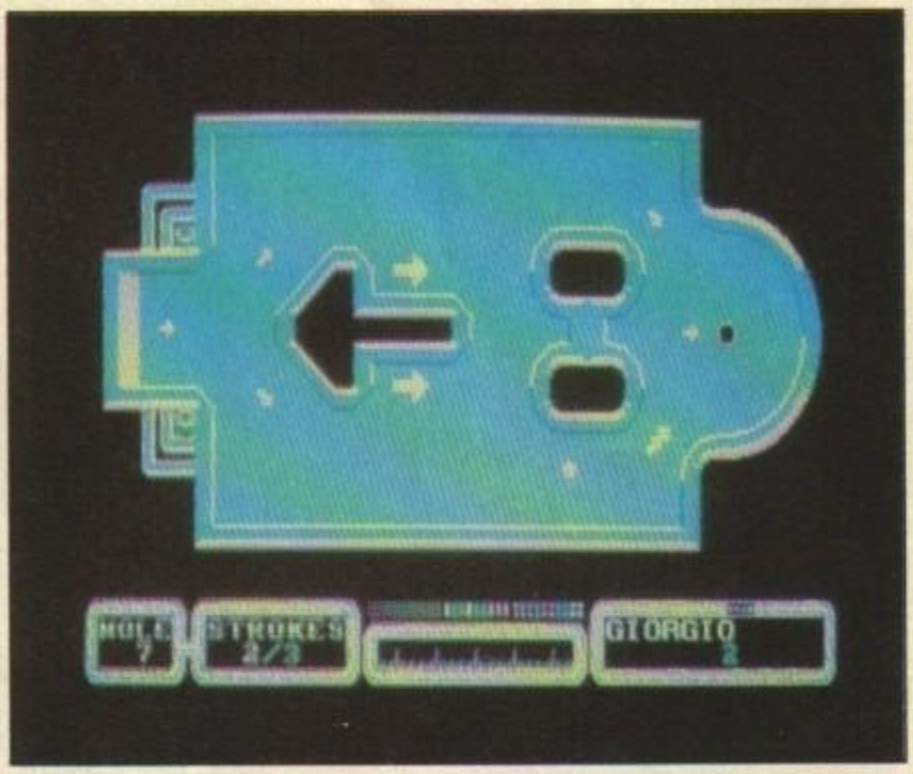
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

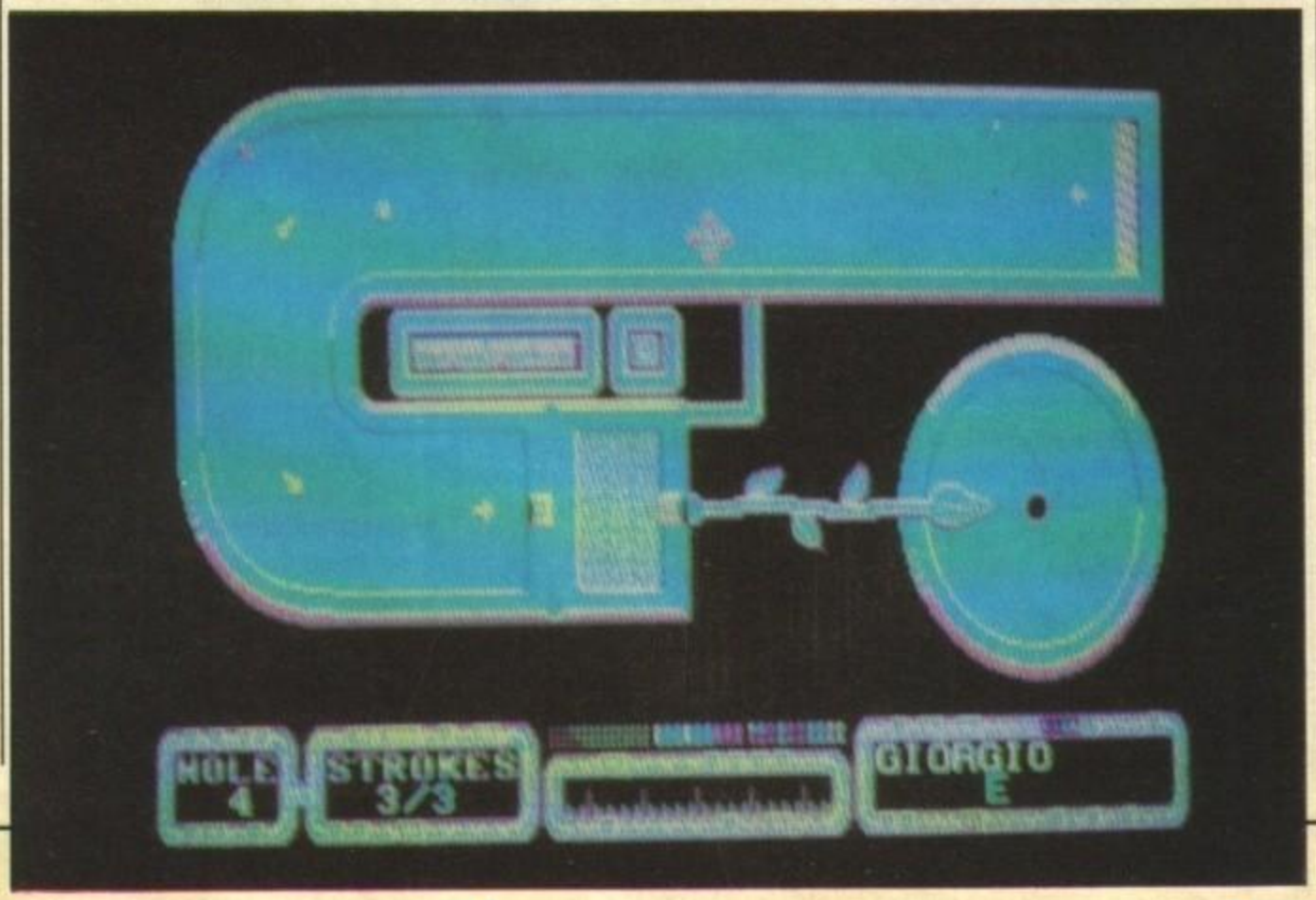
http://www.oldgamesitalia.net/

SimulGolf

Simulmondo - PC

Avete presente quello sport da nababbi ampiamente praticato in Inghilterra e volgarmente denominato golf? E avete contato le ragnatele nel vostro portafoglio? No, non voltate pagina perché da poco esiste anche il minigolf, ad un prezzo molto più abbordabile (non sei contento, B.D.B.?). E da ora, manna delle manne, c'è pure la computer version grazie anche, miracolo, all'italiana Simulmondo (cari vecchi connazionali, finalmente vi date un po' da fare, e scusate lo sciovinismo). Che ne dite? Gli diamo 100% a scatola chiusa per il buon nome del Bel Paese? No, ragazzi, no: siamo assolutamente imparziali, crepi il D.E. se non è vero (pronto, Bonus, sei ancora vivo?)! E adesso la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità. I migliori aggettivi per definire il suddetto sport sono, a nostro parere, semplice e carino. E innegabile l'immediata simpatia che questo sport ispira, come pure l'apparente facilità di gioco, e in questo caso l'apparenza non inganna. Quanto detto per lo sport vale anche per questo simulgioco della Simulmondo della simulgalassia... va beh, scusate.Il gioco comunque consiste nel buttare in buca la vostra pallina da golf nel minor numero di tiri possibile (davvero?). Avete a disposizione un putter e tanta, tanta buona volontà (se avete anche una fortunaccia colossale, meglio!). Naturalmente i soliti cattivoni, sotto forma di pendii, tunnel, respingenti, trampolini, ostacoli e funghi assassini sono pronti ad impedirvi di portare a compimento il vostro piano criminoso. Ma il vostro principale avversario sarà sempre il par. Ma cos'è 'sto par? E un parametro caratteristico di ciascuna buca indicante il numero di tiri necessario per mantenere inalterato il proprio punteggio. Il punteggio, infatti, sale o scende di tanti punti quanti tiri in più o in meno avete fatto rispetto al par. Da questo deriva un piccolo particolare curioso che molti, ci auguriamo, sapranno: i punteggi buoni sono quelli negativi. Oltretutto tale numero è generalmente uno, massimo due punti più alto del numero minimo di tiri necessari per andare in buca. Risultato: scendere sotto il par richiede molta concentrazione e basta un tiro mal calcolato per rovinare il proprio punteggio. Ma adesso è meglio addentrarsi più profondamente nel gioco. Il campo, con tutti gli eventuali ostacoli più l'immancabile buca, è visto dall'alto. Nella parte bassa dello schermo trovano posto anche tutte le informazioni necessarie: par, punteggio, tiri fatti, forza di tiro e nome del giocatore. In alcuni percorsi è possibile riposizionare la pallina prima di tirare per dribblare al meglio eventuali sinuosità o ostacoli del tracciato. Assolutamente essenziale è comunque la scelta della direzione di tiro e della relativa forza applicata, pena la nomination al Brokscar (e chi ha orecchie per intendere, intenda). Una volta in buca vedrete il tabellone per venir poi catapultati sul percorso successivo. Questo è quanto, niente di veramente eccezionale, ma il segnale di riscossa è stato lanciato:"Forza Italia!".





PC

Che dire di questo gioco? E praticamente un clone di un vecchio coin-op della Bally Sente, senza però la grafica dell'originale. La ristrettissima gamma di schede supportate (CGA e Hercules) non potrà soddisfare tutti, ma il gioco si vuole imporre unicamente per la simpatia e la giocabilità e non si può dire che non ci riesca. Rivedibili alcuni particolari come la dinamica della pallina e il numero delle buche disponibili (solo 54 non possono assicurare una lunga longevità). Del sonoro non parliamone. In definitiva un bel giochino che vi potrà prendere giusto per un po' di tempo.

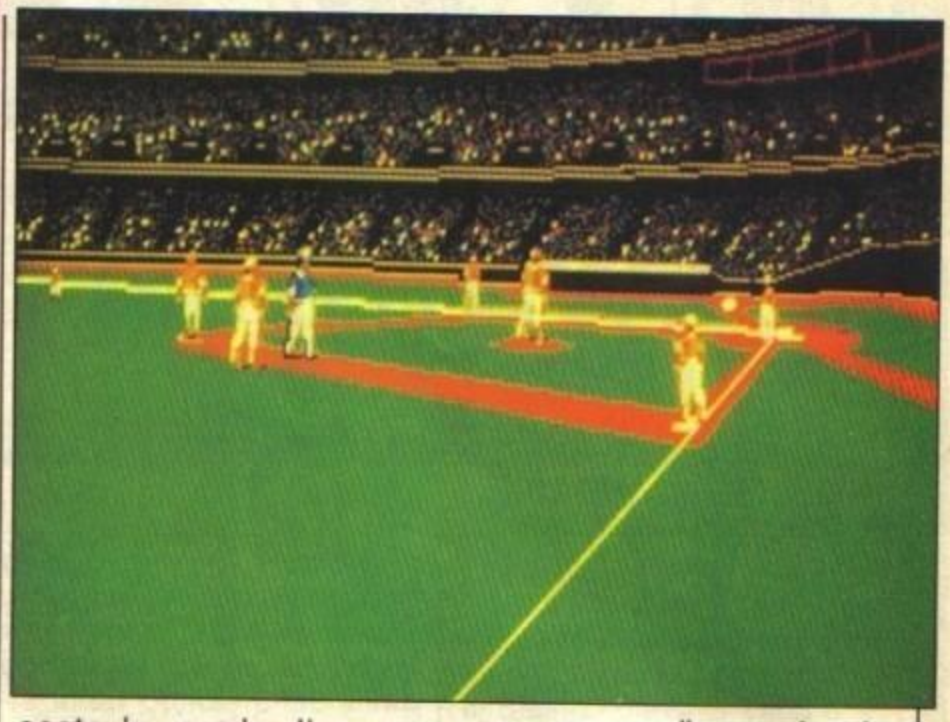
GLOBALE PC: 71%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

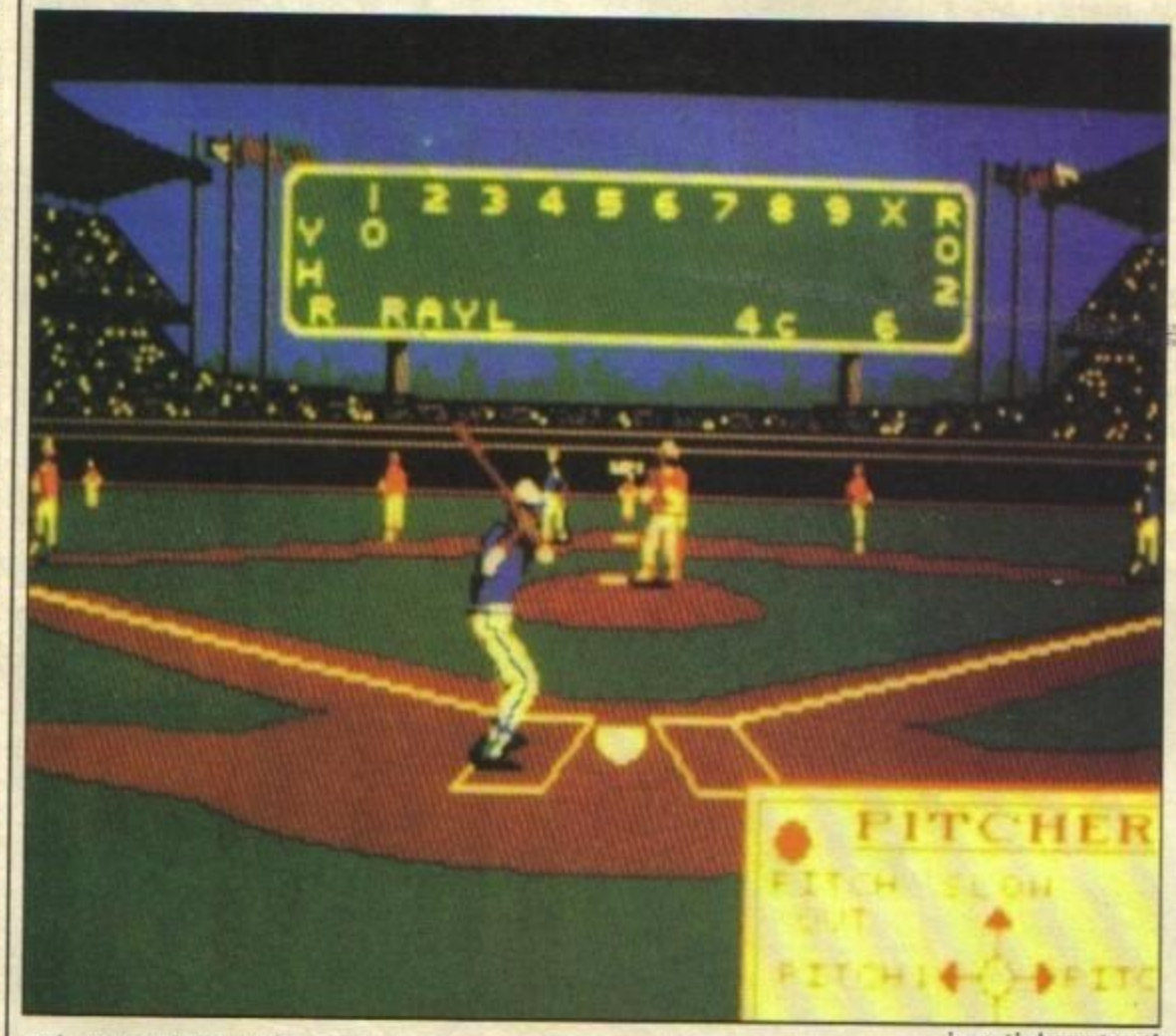
Pete Rose's Pennant Fever

Gamestar, per PC



La Gamestar, nota etichetta che vanta molti successi sportivi e che è sicuramente la leader indiscussa del genere, irrompe ancora sul vostro personal. La nuova proposta, in questo caso un simulazione del baseball, non appare proprio da meno rispetto alle precedenti uscite e ha sicuramente tutti i numeri per sfondare.

Il noto sport d'oltremanica, si sa, non è molto diffuso nel nostro "bel paese", ma le versioni computerizzate sono sempre bene accette e più o meno equamente distribuite nei vari paesi. La presentazione iniziale è indubbiamente bella, ma il gioco vero e proprio fa veramente colpo. Selezionate il modo dimostrativo per poter vedere il gioco in tutta la sua potenza grafica: vi sembrerà di essere davvero nel campo! L'equipe grafica ha veramente fatto un bel lavoro creando un nuovo sistema visivo per rappresentare il campo. Provate ad immaginarvi otto telecamere poste in diversi punti del campo e che agiscono in sequenza in modo da riprendere solo la scena in cui è presente l'azione. Aggiungete che le immagini sono giustamente in tridimensionale e che l'altezza dei giocatori varia a seconda della distanza e avrete un quadro piuttosto piacevole. Complimenti anche agli operatori del sonoro i quali hanno cercato di tirare fuori dal misero altoparlantino del PC qualcosa di decente, con buoni risultati. Ma veniamo al gioco. Voi avete la parte di giocatore, direttore tecnico e manager della squadra. In parole povere voi, oltre a giocare avete la possibilità di cambiare i titolari con le riserve e in più di comprare promettenti novellini o costosi veterani per rinforzare la vostra squadra. Infatti voi ricevete un milione ogni volta che cominciate una stagione e ad ogni partita avete la possibilità di accumulare altro denaro da investire proficuamente o da conservare gelosamente fino a che un black-out non vi cancelli l'illusione della ricchezza. Va precisato comunque che potete anche limitarvi ad un'amichevole, nel qual caso non avrete problemi di soldi e di bilancio e non rischierete incubi notturni. Qualunque cosa scegliate non avete che da prendervi i vostri bravi giocatori e irrompere a testa alta coi vostri novelli Joe di Maggio pronti per una sconf... ahem!, vittoria sicura. Se ancora non conoscete le regole di questo sport leggete questa brevissima descrizione. Il gioco è diviso in dieci tempi chiamati inning, a loro volta divisi in due fasi. Queste fasi sono una offensiva e l'altra difensiva e, chiaramente, se una squadra è in difesa l'altra è in attacco. Scopo degli attacanti è quello di ribattere la palla scagliata dal lanciatore e di conquistare le basi: alla conquista della quarta base la squadra guadagna un punto e il marcatore, si fa per dire, esce dal campo pronto per i dovuti festeggiamenti. Scopo dei difensori è, logicamente, impedire tutto questo e sbattere fuori tre avversari per passare alla prossima fase. Per far ciò bisogna lanciare la palla in modo che non riescano a ribatterla, per tre volte, oppure toccarli ,palla in mano, quando sono al di fuori di una base. Detto questo iniziamo a giocare. Lo schermo mostra ora il campo di gioco con la quarta base e il battitore, di spalle, in primo piano, e un po' più lontano anche il lanciatore visto di fronte. Sulle restanti basi e sullo sfondo è possibile scorgere gli altri giocatori. Non mancano due finestre informative relative al battitore e al lanciatore le quali permettono di selezionare un certo tiro o una certa battuta a seconda del movimento attuato via joystick o tastiera. Con questo sistema (ogni similitudine con Two On Two Basketball, sempre della Gamestar, è puramente casuale) il lanciatore può lanciare la palla in nove modi diversi e, indipendentemente dal tiro scelto, indirizzarla in nove punti diversi. Più o meno lo stesso discorso vale per il battitore. Vi è



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

anche un'altra finestra che appare quando uno dei giocatori in difesa (escluso il lanciatore) prende la palla e deve rilanciarla a qualcuno del diamante. La suddetta finestra rappresenta la forza di tiro ed è consigliabile usare sempre la massima (chissà poi perché?), ottenibile con un minimo di pratica, dato che è questione di tempismo e di riflessi. Man mano che si gioca, comunque, è facile prendere confidenza con questo sistema a finestre e soprattutto con il "monitoraggio" del campo dai diversi punti di vista. Alla fine di ogni fase è possibile, come avevamo già detto, anche cambiare i giocatori, dato che ognuno ha delle caratteristiche ben precise e non è bello giocare con le peggiori schiappe della compagnia. In più alla fine di ogni partita non vi resta che buttarvi negli affari prima di affrontare la successiva sfida all'ultimo fuori-campo. Riuscirete in sole dieci stagioni a entrare nella leggenda o rimarrete i soliti broccacci di quartiere?

PC

Il programma colpisce soprattutto per l'impatto visivo: con la scheda EGA il monitoraggio del campo fa veramente effetto e tutto sembra davvero ripreso da delle telecamere. Anche il sonoro è orecchiabile e adeguato e in più la varietà di gioco è piuttosto buona per un gioco sportivo. Ha veramente ottime possibilità di diventare un classico essendo il miglior gioco di baseball presente sul mercato. Il suo unico limite è nello sport stesso: non può offrire grande longevità ai non appassionati. Comunque complimenti, Dynamix e Gamestar!

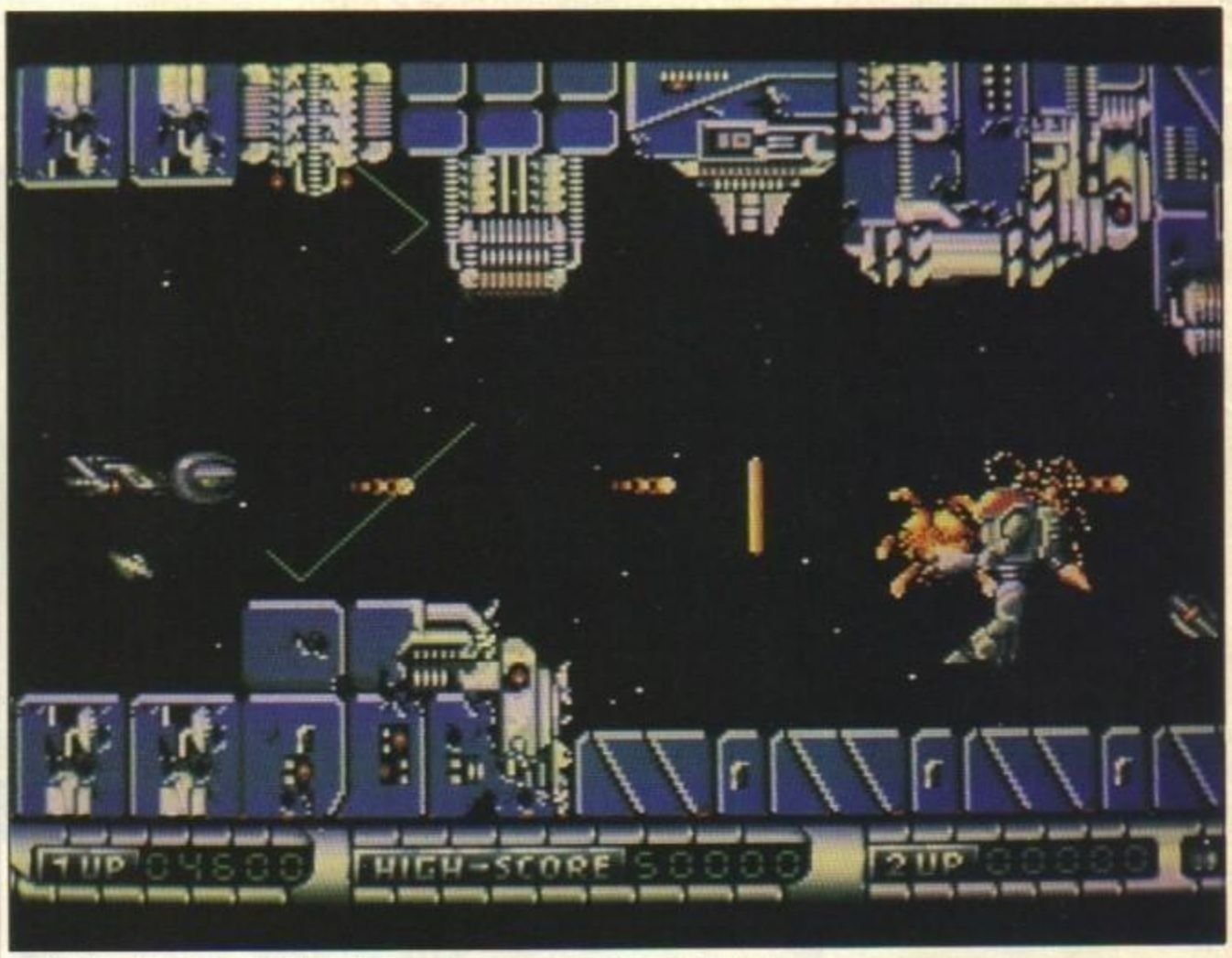
GLOBALE : 87%

Ha veramente ottime possibilità di diventare un classico essendo il miglior gioco di baseball presente sul mercato.

DENARIS

US Gold - per Amiga

Nelle profondità dello spazio giace il pianeta Denaris. Governato da malvagi alieni invasori, Denaris sta morendo sotto l'oppressione delle macchine da guerra che divorano il suo terreno e che ne inquinano l'aria, oltre che uccidere gli abitanti.
Giusto dalla parte opposta della galassia c'è invece un solitario pilota spaziale che, raccolta una richiesta di aiuto, parte alla velocità della luce a tentare l'impresa della sua vita. Quella marmaglia aliena pagherà per quello che ha fatto a Denaris! Andiamo a distribuire un po' di giustizia, perbacco!
Da oltre la barriera degli asteroidi, arriva il salvatore stellare. Ondate di caccia alieni partono per fermarlo, ma non rappresentano un problema per il nostro eroe anche se è armato solo di un ridicolo laser all'inizio della sua missione. Man mano che passa attraverso gli sciami alieni, può anzi raccogliere dei generatori che sono rimasti a galleggiare fra i detriti - non avrebbe senso lasciarli agli alieni.



Una volta a Denaris le cose cominciano a diventare difficili. I sistemi di difesa automatici hanno la forma di barriere laser, cannoni, camminotteri e torrette robot che cercano di eliminare l'ospite inatteso.
Ma il perseverante guerriero continua a progredire oltre le ondate di alieni. il massacro continua in un crescendo capitanato dal primo Guardiano di Regione.
Un paio di colpi di luce pesante ben piazzati sono quel che serve per avanzare nella successiva delle dieci regioni di Denaris, dove il genocidio continua. Mentre lancia un proiettile laser nella fronte di una bestia multitentacolata, il nostro guerriero sorride.
"Anche se salverò la gente di Denaris", si chiede, "Che cosa rimarrà del pianeta?" Chi se ne frega! Per adesso divertiamoci a distribuire della potente luce pesante addosso a quelle bestie schifose!
Adesso basta con questa insulsa trama. La prima cosa che si deve dire di questo ennesimo gioco a scrolling orizzontale è che non ha alcuna originalità. Comunque, anche se si tratta di una copia quasi perfetta di R-Type, questo non vuol dire che sia stato realizzato male.
Denaris non è per i deboli di cuore. Quello che vi porta avanti è una pressione rapida e costante sul pulsante di fuoco, e naturalmente sono essenziali delle capacità di pilotaggio al di sopra della norma.

Amiga

**Anche se non è tecnicamente impressionante come sulle macchine ad 8 bit, Denaris è ancora un superbo shoot'em up con un mare di extra.
Con tutto il potenziale dell'Amiga, la Rainbow Arts ha creato dei quadri notevolmente dettagliati, con molti Guardiani originali e sempre molto vari. La grande giocabilità lascia tutti gli altri giochi di questo tipo indietro di anni luce.**

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

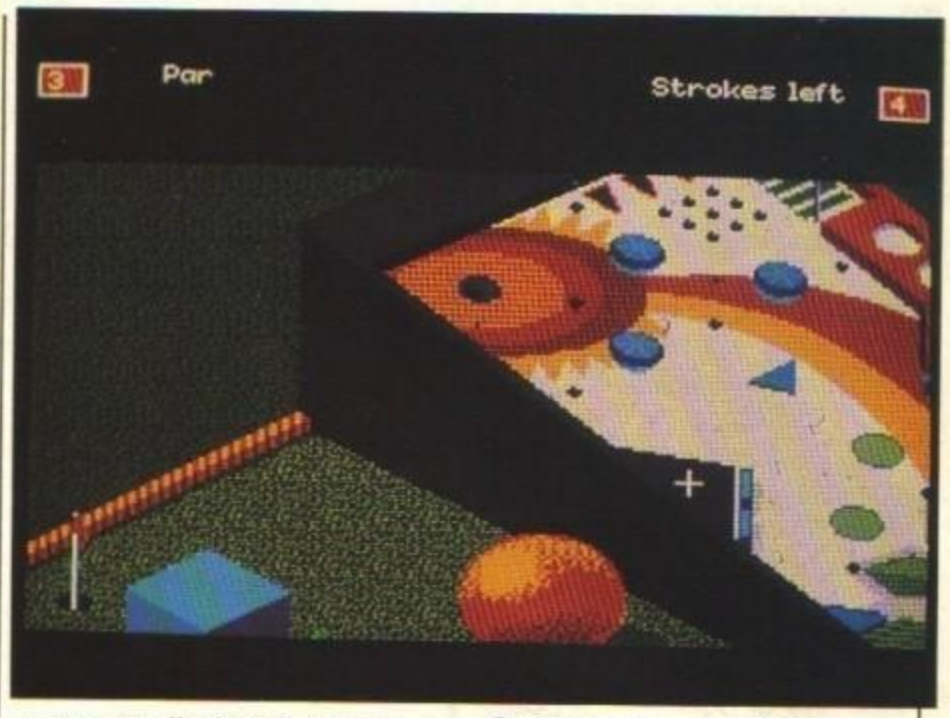
http://www.oldgamesitalia.net/

ZANY GOLF

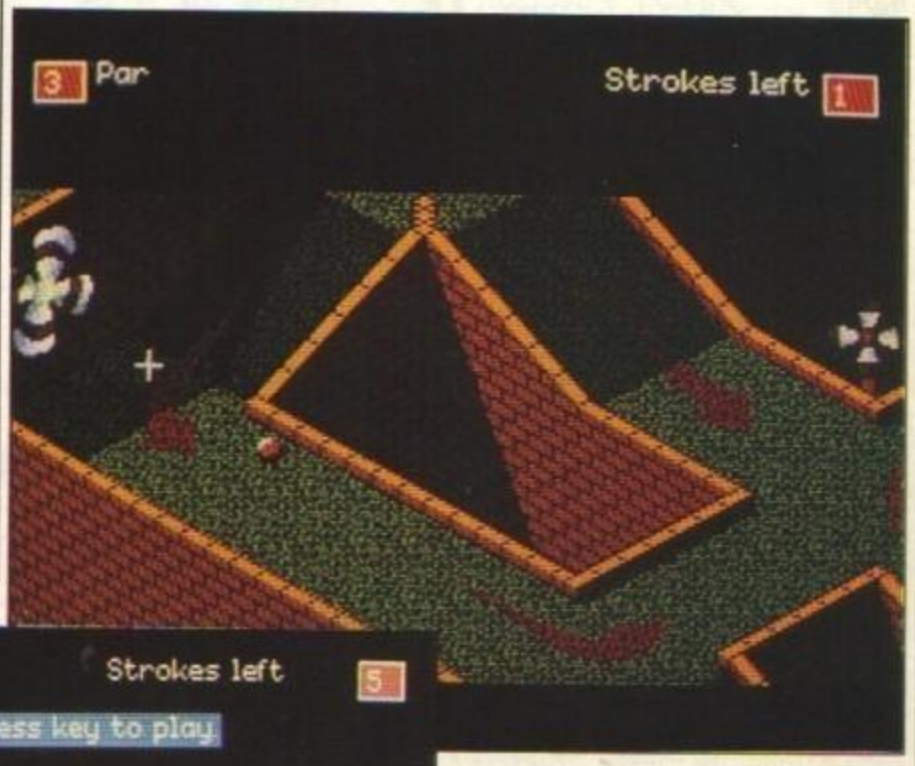
Electronic Arts - Amiga, ST, PC

Vi ricordate quando da bambini andavate al mare durante le vacanze estive? Mentre vi godevate il mare, la sabbia e (se eravate fortunati) il sole, la famiglia entrava nello spirito vacanziero giocando una partita di un pazzo golf. Papà di solito rimaneva affascinato dalla varietà del gioco, il nonno riusciva sempre a far buca al primo colpo e voi finivate la giornata imbronciati per essere arrivati ultimi. Adesso il progettista di giochi Will Harvey ha ricreato quelle indolenti e dementi giornate estive per chi preferisce starsene in casa.

Il bello dei calcolatori è che essi possono oltrepassare la realtà e permettere la creazione di percorsi di golf selvaggi, rimbalzosi e, perché no, pagliacceschi. Fino a quattro giocatori possono affrontare questo folle percorso di nove buche, ed eventualmente la misteriosa buca numero dieci. Ogni tiro si compie prima puntando sulla palla e poi muovendo via il cursore in modo da disegnare una linea bianca punteggiata tra di essi. La direzione della linea indica la traiettoria della palla, e la sua lunghezza indica la forza del tiro. Mollando il fuoco la palla viene lanciata. La buca uno è il tradizionale "Mulino a vento", che consente un facile buca se si riesce a portare la palla oltre le sue pale. Da qui in poi le cose diventano bizzarre, con un panino saltellante che custodisce la buca due con tanto di schizzi di ketchup a fare da postazioni d'angolo. La maggior parte della buca quattro è un gioco di flipper, dove il pulsante di fuoco comanda le racchette e il bersaglio è una buca posta in alto. Nella prossima buca agitando il mouse si attivano delle ventole che influenzano la traiettoria della palla, e ciò accade anche facendolo girare quando si è sui tappeti magici del percorso numero sei. I cancelli e le barriere di un castello sono i prossimi ostacoli, e quindi delle pestifere formiche che continuano a spostare l'ottava buca! La nona sta in un castello che pullula di generatori e altre apparecchiature prontissime a disintegrare le vostre palle (molto seccante).



Sopra, la versione per Amiga di Zany Golf



Qui a sinistra la versione per Atari ST, e in alto la versione per PC MS-DOS

La buca dieci è un mistero totale. Si comincia con cinque tiri, ogni buca deve essere completata senza superare il par e i tiri inutilizzati vengono riportati dalle buche precedenti. Si possono ricevere dei tiri bonus mandando in buca entro un limite di tempo o colpendo una fatina (non facciamo commenti). Zany Golf appare come un innocuo giochino, e come tale può essere facilmente lasciato perdere. Questo sarebbe un errore perché una volta impadronitisi del sistema di comando — e non ci vuole molto — la ricchezza di percorsi insoliti diventa affascinante, specialmente gareggiando contro alcuni amici. Sebbene le buche non siano molte, l'abbassamento del punteggio può essere un incentivo a ulteriori giocate. Per il futuro, dei dischi dati potrebbero essere una buona idea.

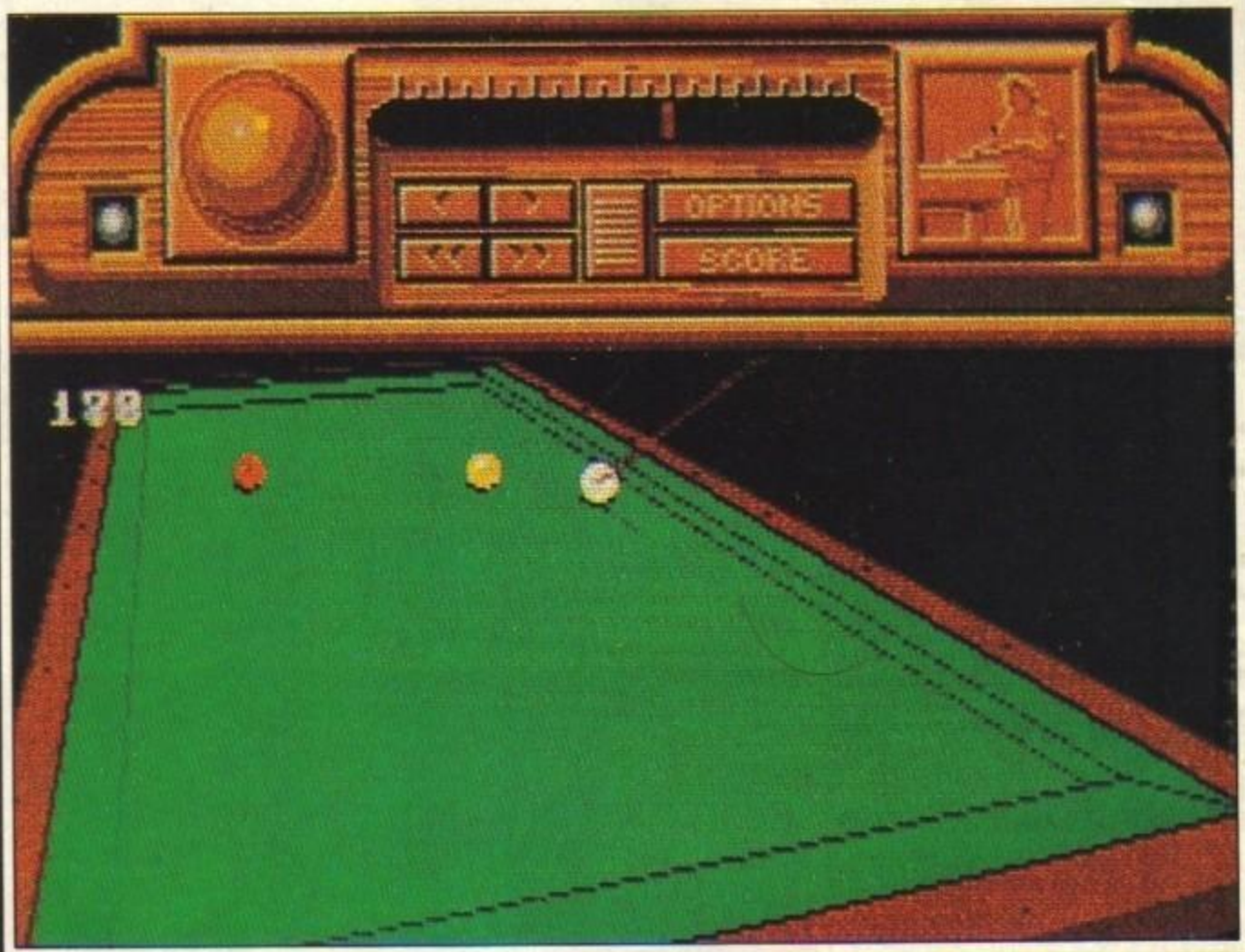
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Billiard SIMULATOR

Ere International - per Atari ST
(Conversione da Amiga)

Questa è strana: immaginatevi una partita di biliardo giocata con sole tre palle - bianca, rossa e gialla. Lo scopo è di colpire tutte e due le palle colorate con un solo colpo. I francesi hanno sempre avuto un certo gusto per le perversioni, non è vero?



Sembra noioso, a prima vista. Per fortuna ci sono delle altre variabili che aiutano a mantenere l'interesse per questo prodotto. Determinate la posizione della vostra palla premendo il pulsante di sinistra, e l'effetto del tiro con quello di destra. Potete cambiare la rappresentazione del tavolo da due a tre dimensioni, e determinare l'effetto del rimbalzo o la gravità cui sono soggette le palle, ma anche alterare l'attrito del panno, dei bordi e la potenza dell'effetto. Potete persino ritentare il tiro se strappate il panno.
Si gioca contro un avversario umano o uno computerizzato, e Billiard Simulator riesce nonostante questo ad essere quasi eccitante quanto il giochino del tris, e fornisce lo stesso divertimento a "lunghissimo" termine. Certamente, potrà anche insegnarvi qualcosa sulla traiettoria delle palle su un tavolo da biliardo, ma vi interessa davvero saperne di più su questo argomento? Alcune persone forse saranno affascinate da questo genere di prodotto, ma il 99% della gente sarà sconcertata dalla sua inanità che spinge al suicidio per paranoia.

ST

L'erba e altri semplici particolari sono sottolineati da insolite caratteristiche dei tracciati di gara che sono colorate, chiaramente definite e ben animate; la bottiglia di ketchup in particolare è eccellente. Lo scorrimento è abbastanza scadente e a volte i movimenti della palla sono strambi, ma nessuno di questi costituisce un vero problema e almeno qualcuna delle varie musichette risulta abbastanza piacevole.

GLOBALE: 83%

AMIGA

Lo scrolling è casinoso come sull'ST, ma ci si consola col sonoro qualitativamente migliore. L'impatto grafico è notevole, e sebbene la quantità minima di buche possa apparire come un segno di bassa longevità, lo schema di gioco è abbastanza vario e impegnativo da rendere Zany Golf un buon investimento per qualsiasi amighista.

GLOBALE 84%

PC

Alcuni colori sono diversi e l'area di gioco è più grande, ma per il resto la veste grafica è identica a quella della versione per ST. Usare la tastiera risulta scomodo e noiosamente lento ma la possibilità di far scorrere le immagini verso la buca o verso la palla vi aiuta a valutare il vostro tiro.

GLOBALE: 82%

ALTRE VERSIONI

Vogliamo scherzare? Volete una versione per Archimedes, o cosa?

ALTRE VERSIONI

La versione Amiga è stata già recensita, e trattata (fin troppo) bene. Fra non molto dovrebbe apparire una versione per PC.

ATARI ST

Billiard Simulator è stato ben implementato. Le palle scorrono con una precisione assoluta sul panno. Gli effetti sonori sono limitati al quieto "bok" dell'urto delle palle. Anche se vi permette di rilassarvi per un'ora o due, non durerà di più. Mi spiace se il mio giudizio differisce da quello del recensore che ha parlato, a suo tempo, della versione Amiga. De gustibus...

GLOBALE 54%

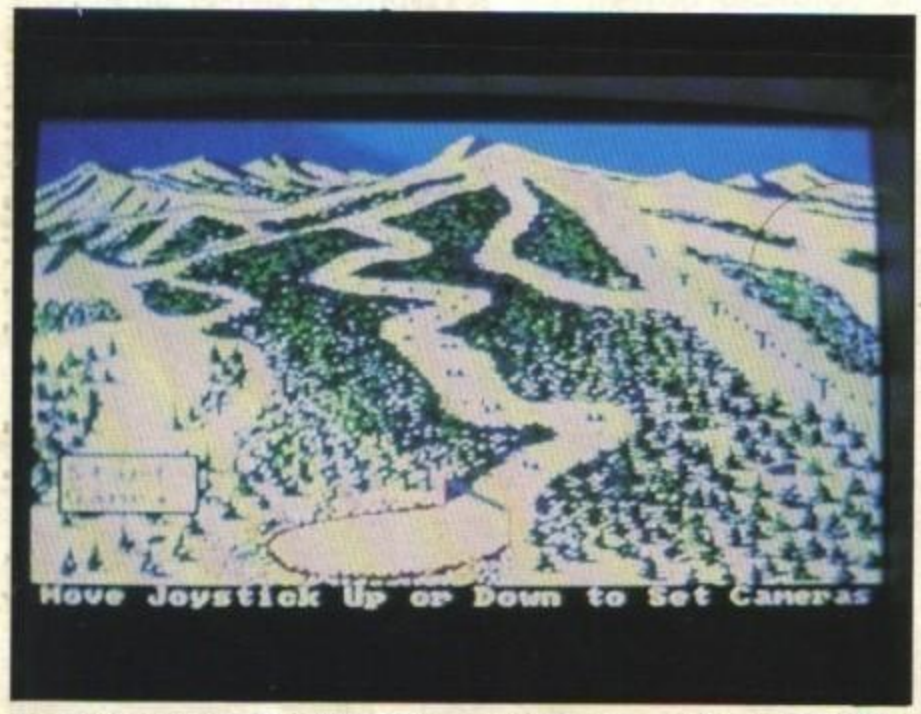
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Games Winter Edition

Epyx/US Gold, per ST

Ecco qua una nuova puntata dei "games" della Epyx, casa che sembra destinata a coprire con le sue simulazioni l'intero numero di discipline esistenti e c'è da credere che, andando avanti di questo passo, un giorno riuscirà nell'impresa.



Anche in questo Summer Edition la Epyx mantiene inalterato il classico scheda di gioco che vede l'interazione tra lo sforzo fisico effettivo del giocatore e il rendimento dell'atleta sullo schermo: stavolta però l'attenzione non è stata posta tanto sulla ripetizione del movimento quanto sul suo compiuto ed armonioso svolgersi, lo testimonia il fatto stesso che sia presente una specialità come il pattinaggio artistico e che in generale le discipline sciistiche non puntano sulla replica ritmata di movimenti quanto sulla precisione. Le discipline riprodotte in questa simulazione sono sette e precisamente: slittino, pattinaggio artistico, pattinaggio di velocità, discesa libera, slalom, salto con gli sci, e sci di fondo, quello più faticoso e lungo di tutti. Non mancano cerimonia di apertura e di chiusura stavolta un po' in tono minore visto che presentano una grafica non esattamente entusiasmante e alcune scenette che sembrano in stop-motion rallentato: i giochi si aprono con la classica corsa del tedoforo e con l'accensione del sacro fuoco olimpico, sventola la bandiera del Canada, paese in cui si sono svolti gi ultimi Giochi invernali; si chiude con la fiamma che prima langue e poi si estingue mentre la sera è ormai scesa, il tutto sottolineato da fuchi d'artificio non proprio spettacolari per un Atari ST. Il guaio è che il movimento a scatti sarà proprio anche di alcune performance sportive ed è stata una delle cose meno gradite di questa edizione dei Games. Via con le specialità:

Slittino

Scopo del giocatore è mantenere il proprio slittino all'interno di un percorso prestabilito e acquistare la massima velocità per completare l propria prova con un tempo basso. La prova si svolge con la tecnica degli schermi a scomparsa per cui ogni sezione del tracciato sostituirà sullo schermo la precedente e starà al giocatore non farsi cogliere impreparato al momento di affrontare il tratto che compare sul video. E' consigliabile imboccare le curve all'interno e conservare una certa distanza dalle pareti del tracciato, per questo esistono degli indicatori che informano della più o meno idonea posizione dello slittino.

Pattinaggio Artistico

Il particolare più divertente è la possibilità di scegliere un motivetto tra quelli simpaticamente riprodotti che vanno dal jazz al rock,al walzer e così via. Scopo del concorrente è mantenere una certa unità tra musica e movimento del corpo, anche quest'ultimo selezionabile in una serie già programmata. Scelta la musica e composta atto per atto la coreografia si passa alla realizzazione del ballo su ghiaccio. Abbastanza noioso e poco coinvolgente, tra l'altro non mi piace neanche nella realtà.

Pattinaggio di velocità

La gara di velocità classica dei Games epyxiani con un attenzione particolare alla completezza del movimento laterale delle gambe. Più fluida è l'azione delle gambe più veloce si pattina ben sapendo come affrontare la parte interna ed esterna di una curva, altrimenti son ruzzoloni. Forse la specialità più divertente di questo cocktail sportivo con ghiaccio.

Sci

La discesa libera è in soggettiva e come molti sapranno consiste nell'infilare una serie di "porte" disposte sul tracciato. Abbastanza banale come riferimento alla tecnica: accovacciarsi o andare a spazzaneve equivale al vecchio accelerare-rallentare e non c'è nulla di più, la solita questione di anticipo-non-anticipo dell'azione è cosa già masticata. Non basta la trovata delle diverse inquadrature a scelta.

Lo slalom si rivela ancora più noioso e grezzo: si tratta di zigzagare tra le bandierine a velocità più o meno sostenuta. Ridicolo.

Sci di fondo

Il "1000 metri" del Decathlon Activision con qualche problema di salite e discese. Stancante più per la noia che per la fatica.

Salto dal trampolino

Due fasi: acquisto di velocità durante la discesa e salto; durante la seconda fase si tratta di mantenere un certo equilibrio e trovare la giusta posizione per atterrare. Apprezzabile nel rilievo tecnico ma anch'esso poco intrigante.

ATARI ST

La Epyx, per riprendere un'espressione di Woody Allen, si cita addosso riproponendo schemi desueti con i quali ci si entusiasmava anni fa. Sembra che rincorra freneticamente il record di simulazioni per entrare nel Guinness dei primati ma a noi giocatori ci lascia con un palmo di naso, ecco perché dopo tanti commenti entusiasti spesi per i prodotti della software house statunitense mi vedo costretto a rifilarle un voto insufficiente.

GLOBALE: 54%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

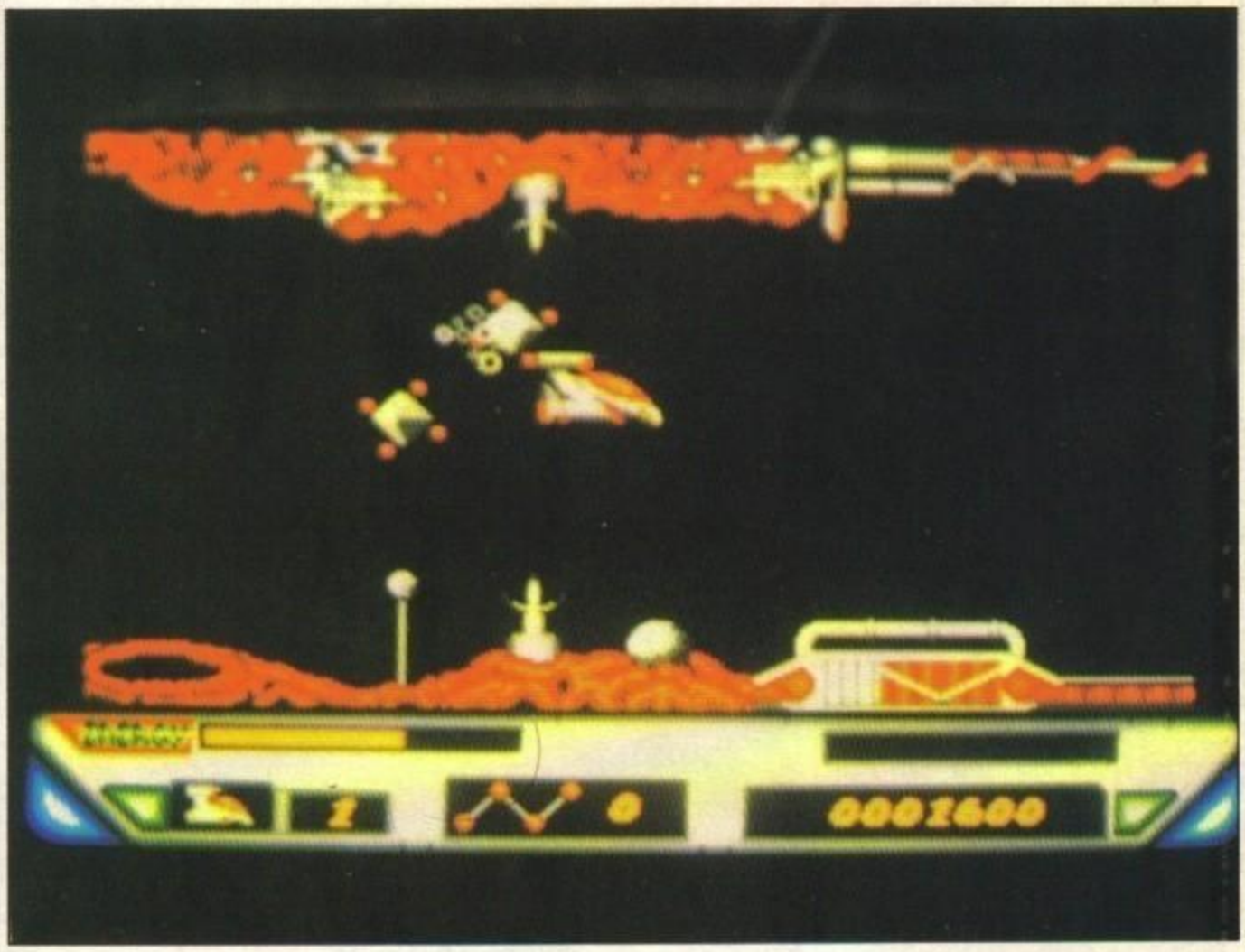
Una presentazione pomposa per un gioco allucinante. Questo è in sintesi estrema tutto ciò che si può affermare di questa nuova pseudofatica Epyx, una software House che ci aveva precedentemente abituato a ben altre performances. Scagli il primo joystick, infatti, chi di voi non ha almeno perso una notte (e distrutto uno scatolone di joystick) giocando col glorioso Commodore 64 ad uno qualsiasi dei games Epyx, fosse Summer Games, Summer Games II, Winter o World Games!! Erano tempi eroici, e la Epyx mostrava a un pubblico di videogiocatori più o meno alle prime armi, uno standard qualitativo nei suoi giochi che per essere il 1984\85, era a dir poco eccezionale. Anche i primi giochi Amiga erano più che buoni visto il tempo dal quale il neo-nato computer era nelle mani dei programmatori, per arrivare al recente e godibilissimo California Games. Ma con questo The Games-Winter Edition, la casa americana ha fatto davvero un enorme passo indietro, non tanto per l'argomento che è sempre il solito, una serie di simulazioni sportive, tanto per la resa delle simulazioni stesse che non è assolutamente al livello delle prestazioni a ci eravamo abituati. Dobbiamo infatti competere, come al solito da soli o con degli amici, in una serie di prove, slittino (l'unico che si salva), pattinaggio artistico (molto superiore quello di Winter Games), corsa sui pattini(idem con patate), discesa libera, slalom (spaventoso), e sci di fondo (vale anche qui il discorso di Winter Games), prove che dopo essere state giocate, lasciano il videogiocatore con un po' di amaro in bocca, viste le precedenti esperienze. La presentazione è invece molto bella, ma non è sufficiente a tenere in piedi la situazione, anche perché dopo un inizio di siffatta bellezza ci si aspetterebbe un gioco quasi dello stesso livello. A livello grafico è un'Amiga questo, non uno ZX81 con 1 kbyte di RAM, accidenti. No, la Epyx ci deve dare di più, questi Games non sono assolutamente all'altezza della fama che essa si è creata col passare degli anni presso gli appassionati di tutto il mondo.

GLOBALE: 56%

DNA WARRIOR

Cascade - per AMIGA

Il professor Szymanski, premio Nobel per la genetica, è caduto in coma a seguito di un esplosione nel suo laboratorio. L'unica metodo per salvarlo è quello di miniaturizzare un astronave ed iniettarla nel corpo del povero professore in modo che sia possibile salvarlo (mi sembra di averlo già visto fare in qualche film).



Il gioco è uno shoot'em up a scrolling orizzontale, nel quale siamo alla guida di un astronave che viaggia attraverso le vene del professore, e combattendo contro gli anticorpi del professore stesso dobbiamo trovare le 8 cellule di DNA necessarie per salvargli la vita. Durante il gioco abbiamo a disposizione 3 astronavi, ognuna delle quali ha un'energia visualizzata nella parte bassa dello schermo. Distruggendo un'intera formazione di cellule apparirà una sfera di plasma, che se presa dal giocatore fornisce a quest'ultimo la possibilità di azionare un'arma aggiuntiva.
Le armi cambiano a seconda del numero di sfere collezionate, in perfetto stile Nemesis; se ad esempio abbiamo una sola sfera possiamo azionare la velocità extra, se ne abbiamo due, il fuoco rapido, e così via.
Durante il gioco possiamo inoltre trovare delle chiavi, necessarie per passare attraverso dei particolari condotti che portano in un altra vena. Inoltre, dato che durante il gioco può essere necessario tornare indietro per entrare in un condotto particolare, abbiamo la possibilità di invertire la direzione dello scrolling.
Dopo aver visto la versione per 64 di questo DNA WARRIOR mi aspettavo grandi cose dalla sue conversione su Amiga, ma mi sbagliavo; su 64 DNA era un ottimo shoot'em up con alcune chicche quali i mostri in stile Salamander e la bella colonna sonora mentre su Amiga è semplicemente un gioco che dopo averlo visto lo si dimentica per sempre. La nostra astronave è troppo grossa e con l'aiuto della sua incredibile lentezza iniziale e molto difficile sopravvivere, soprattutto tenendo conto che spara in un modo singhiozzante e che i colpi a volte passano attraverso i nemici senza fargli niente. Le armi inoltre sono quasi inutili fatta eccezione per la velocità e il Rapid Fire senza i quali non si riesce ad avanzare nel gioco per i motivi già citati precedentemente.
Il gioco, graficamente molto povero, presenta dei fondali che pur essendo ben colorati, sono molto semplici, così come sono semplici gli sprite. La musica, anche se un po' stonata, non è niente male ed usa degli strumenti mai ascoltati in precedenza. Concludendo, DNA WARRIOR è un gioco da evitare dato che si tratta di uno dei peggiori shoot'em up su Amiga, e se propio volete uno shoot'em up in stile NEMESIS prendetevi SARCOPHASER, che — sebbene scadente dal punto di vista grafico — perlomeno è giocabile ed ha una buona colonna sonora.

GLOBALE 47%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Street Fighter

GO!/Discovery Soft - Amiga (3 dischetti)

▲ *Giusto per rinfrescarvi le idee:* Street Fighter *versione Europea, ve lo ricordate? Ed ora guardate la versione US!* ▼

Era un pomeriggio come tanti altri, e come spesso accade ultimamente stavo facendo una partita ad *IK+* quando sentii squillare il telefono; abbandonai il joystick dimenticandomi di azionare la pausa e alzai il ricevitore. Feci appena a tempo a dire "Pront..." che Di Bello, quasi come fosse uscito dal ricevitore, mi assalì dicendo "Corri in redazione! Ho qualcosa di grosso da farti recensire!". Uscii di casa di corsa e mi precipitai in redazione dove trovai lo stesso BDB seduto alla sua scrivania, con alcuni dischetti in mano e con un sorrisino alquanto curioso.
Mi consegnò i dischetti e mi disse "Tieni, è arrivato direttamente dalla **GO!**, è la versione americana di *Street Fighter*; non l'ho ancora vista, fammi sapere com'è"...

Anche se molto probabilmente, molti di voi lo conoscono già e vogliono solamente sapere com'è devo prima descrivere il gioco per tutti coloro che non lo conoscono. Durante il gioco voi comandate Ryu, un esperto di arti marziale, che deve conquistare il titolo di campione vincendo una serie di incontri contro i più grandi esperti mondiali. All'inizio del gioco possiamo scegliere una delle quattro nazioni da visitare che sono: Il Giappone dove incontreremo il Karateka RETSU e il Ninja GEKI, gli Stati Uniti dove ad attenderci vi sono JOE e il boxer MIKE, l'Inghilterra con il punk BIRDIE e l'elegantissimo EAGLE e la Cina che lancerà la sua sfida per mezzo di LEE e GEN. Se dovessimo riuscire a vincere contro tutti questi, ci sposteremo in Tailandia per le finali contro ADON e il campionissimo SAGAT. Ognuno di questi avversari ha delle particolari caratteristiche come ad esempio: Geki che ha il potere di sparire in una nuvola di fumo e ricomparire dietro al povero Ryu, Birdie può tirare tremende capocciate, Mike che con pugno ci dimezza l'energia o Eagle, che è armato di bastoni. Durante il combattimento è possibile eseguire diversi movimenti, come in tutti i giochi di combattimento, ma possiamo anche fare mosse particolari muovendo il joystick durante un salto; ed è inoltre possibile tramite la forza del pensiero (ed una particolare mossa che sta a voi scoprire) lanciare una sfera infuocata contro l'avversario. Scopo di ogni round è quello di avere più energia dell'avversario nel momento in cui scade il tempo; e se un lottatore porta a zero l'energia dell'avversario prima dello scadere del tempo stesso, la sua energia e il tempo rimanente vengono trasformati in punti bonus. Per progredire nel gioco basta vincere due dei tre round disponibili, in caso contrario la nostra avventura finisce. Ogni due avversari vinti dobbiamo cambiare nazione, ma prima di far ciò dovremo avventurarci in uno schermo bonus, che in un primo caso ci vede a dover distruggere con la sola forza delle nostre mani una pigna di mattoni e in un secondo caso a rompere delle tavole di legno rette da dei collaboratori. Esiste inoltre la possibilità di giocare contro un amico, e in questo caso quest'ultimo vestirà in panni di Ken, e chi dei due uscirà vincitore potrà progredire nel gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

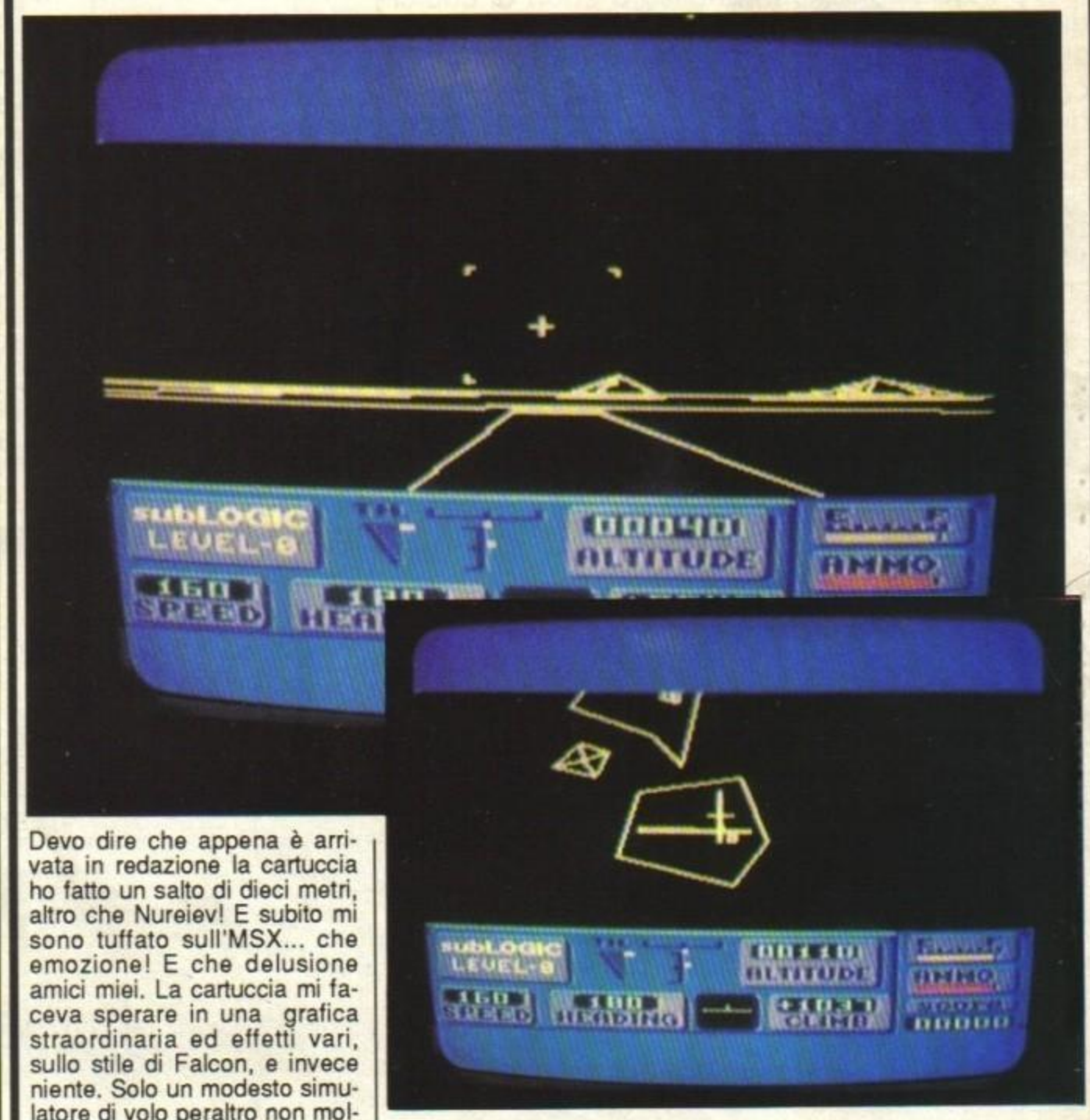
Quando caricai questo Street Fighter mi aspettavo una versione leggermente migliore di quella della Tiertex e non la miglior conversione da Coin-op su Amiga e il miglior gioco di combattimento di tutti i tempi. In questa conversione sono stati inseriti tutti gli elementi della versione arcade comprese le schermate grafiche tra un combattimento e l'altro e la presentazione dove il lottatore sfonda il muro. La giocabilità non ha nulla a che vedere con quella della versione inglese; infatti il gioco è velocissimo e ogni lottatore, fatta eccezione per Retsu, rappresenta sempre una nuova sfida. Il gioco comprendendo tutti i fondali della versione arcade riprodotti benissimo (e persino parallattici) ed avendo degli sprite enormi ed animati stupendamente si può dire che dal punto di vista della grafica è semplicemente stupendo. Ma una delle cose che più fanno colpo è il sonoro dato che oltre ad avere una serie di bellissime colonne sonore ha un parlato talmente bello che farebbe vergognare i programmatori della versione arcade se lo sentissero. Avendo inoltre un multiload per niente fastidioso (soprattutto avendo due drive), Street Fighter è un acquisto a dir poco indispensabile dato che rischia di entrare nella storia dei giochi per Amiga. Beh, che dire ancora; non ci si può che complimentare con la GO! che rendendosi conto che Street Fighter è stato un fallimento a deciso di dare la licenza in mano alla Discovery, che come al solito ci ha dato un prodotto di altissima qualità e senza badare a spese, come dimostrano i tre dischetti. Ah dimenticavo che "YOU'VE GOT A LOT TO LEARN BEFORE YOU BEAT ME. TRY AGAIN KIDDO!".

GLOBALE: 98%

Flight Simulator with Torpedo Attack

SubLOGIC - per MSX 1 e 2 (cartuccia)

Finalmente un simulatore di volo per MSX, dirà qualcuno, e non a torto, visto che ultimamente i programmi per MSX scarseggiano e questa novità ha senz'altro fatto riaccendere le speranze a molti di voi.



Devo dire che appena è arrivata in redazione la cartuccia ho fatto un salto di dieci metri, altro che Nureiev! E subito mi sono tuffato sull'MSX... che emozione! E che delusione amici miei. La cartuccia mi faceva sperare in una grafica straordinaria ed effetti vari, sullo stile di Falcon, e invece niente. Solo un modesto simulatore di volo peraltro non molto completo, dotato di grafica vettoriale e qualche effettino.
Siete a bordo del vostro Nakajima Tenzan, un caccia-torpediniere della seconda guerra mondiale. Il vostro scopo è quello di decollare, centrare con le bombe i bersagli a terra, colpire gli aerei nemici, e infine atterrare.
Personalmente non conosco questo tipo di aereo, e non saprei dirvi se la strumentazione del simulatore è completa o meno rispetto all'originale. Io credo di no. Avete infatti a disposizione solo l'altimetro, l'indicatore di velocità, la bussola, l'orizzonte artificiale, l'indicatore del serbatoio e l'indicatore dell'accelerazione. Più un'area messaggi.
Avete 3 modi diversi di visualizzazione: una esterna a 3D, una del terreno, sempre a 3D, e una dal radar che potete ingrandire o ridurre.
Decollare non vi creerà problemi, visto che non dovrete nemmeno preoccuparvi dei carrelli! Atterrare, invece, richiede come al solito un po' di pratica.
Avete a disposizione 10 missioni da compiere, se riuscite a terminarle tutte vittoriosamente, vi guadagnerete la stella d'argento (taccagni!) e tornerete a casa per insegnare come si vola ai nuovi piloti.
Questo Flight Simulator vi deluderà. Soprattutto perché da una cartuccia ci si aspetta molto, molto di più. Per gli appassionati delle simulazioni è senz'altro una delle migliori uscite per MSX perché è piuttosto veloce, ma non supera comunque la bella simulazione dello Spitfire 40 che la Mirrorsoft aveva prodotto quattro anni fa per queste macchine.

Globale: 60%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx, per PC

"Immersione rapida!" Quante volte avete sognato di lanciare quest'ordine all'equipaggio del vostro sommergibile personale? Forse con SBS vi sentirete un po' stupidi a gridare ordini al vostro PC, che fra l'altro ha meno orecchie del muro davanti a voi, ma in compenso potrete comandare a suon di codici di tastiera un equipaggio in bits e bytes. Questo simulatore propone come scenario la seconda guerra mondiale e può essere vissuto in diversi modi.

Innanzitutto è possibile scegliere se combattere per lo zio Sam o per zio Adolfo, e già questa scelta va ponderata con una certa attenzione. Mentre nella prima guerra mondiale i crucchi con i loro U-Boat erano i signori del mare, nella seconda la situazione si è capovolta e i rozzi yankee tirarono fuori dai loro cantieri navali sommergibili migliori di quelli tedeschi, soprattutto per il radar. Diverso era quindi lo stile delle missioni: i tedeschi tentavano assalti a corto raggio contro forze superiori mentre gli americani restavano in mare molto più a lungo e prevalentemente per operazioni di pattuglia. La scelta dello scenario, inoltre, è estesa anche ai diversi periodi della guerra, potendosi decidere in che anno giocare, e al modo in cui si presentano le missioni. Si può cioè alternativamente fare pratica, intraprendere missioni separate o tentare di resistere per tutta la guerra affrontando una lunga e pericolosa serie di incarichi. Inclusa nella simulazione c'è anche una terza potenza militare: il Giappone. Ovviamente, se si sceglie di difendere la croce uncinata sarà un alleato, mentre sarà un nemico se piloterete un sottomarino a stelle e strisce. A quei tempi i giap non erano i mostri tecnologici di adesso, ma potrebbero ugualmente mettervi nei guai specialmente impiegando contro di voi "Mitsubishi, mi stupisci", vale a dire gli Zero, o gli aerosiluranti Aichi. Non sono presenti invece gli Okha "Kamikaze", forse perché usarli contro i sommergibili non era considerato abbastanza onorevole e quindi dopo morti non si sarebbe andati in paradiso. Una volta che avete deciso tutto siete in mezzo a un mare di guai! I vostri incarichi tutti implicano il rischio di una battaglia, quando non è una certezza. Il pannello comandi del sommergibile è sempre lo stesso per entrambe le nazionalità, ma ovviamente il comportamento è diverso. I comandi sono quelli tipici e vanno azionati quasi esclusivamente ricorrendo alla tastiera. E possibile usare anche il joystick, ma è di utilità talmente scarsa che conviene farne a meno. I sommergibili inoltre hanno a disposizione un apparato che starebbe meglio su di un aereo militare: si tratta di un rilevatore che vi fornisce tipo, velocità, rotta e distanza di ogni nave inquadrata nel mirino. Se poi vorrete saperne di più basterà guardare l'archivio di bordo delle navi nemiche che vi fornirà notizie circa il loro armamento. Riguardo al vostro armamento, invece, dirò che consiste in tubi lanciasiluri a prua e a poppa, un cannone antinave, una mitragliatrice antiaerea e alcune mine subacquee. Dopo aver provato SBS mi sono chiesto "Dov'è l'imbroglio?". SBS propone una simulazione ricca di particolari e di spessore con un vastissimo scenario di gioco, pochi caricamenti, molto realismo e la visualizzazione in tre modi grafici completamente differenti, e tutto questo su un solo dischetto 5 1/4 DSDD. Ho rigirato il disco in tutti i modi possibili e ho provato perfino a sezionarlo, ma non sono riuscito a venire a capo di niente. La conclusione quindi è che si tratta decisamente di un buon programma. Secondo me il suo unico difetto è la giocabilità. Chiunque incominci a giocare a un

possono essere molto diversi, dato che SBS dispone di una biblioteca di 24 missioni americane e 36 tedesche, ma

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

simulatore di guerra vuole come prima cosa andar giù piatto a fare strage di tutti i malcapitati nel suo raggio di azione, per poi imparare dagli errori e giocare più razionalmente. Imparare a padroneggiare il sommergibile non è facile perché bisogna ricordarsi le funzioni di almeno una ventina di tasti, e ben pochi permettono qualche riferimento immediato. Inoltre, alcuni importanti cursori sono molto lenti, ad esempio quelli della rotta e del periscopio. Questo vi intralcia abbastanza quando vi servono delle rapide variazioni e non va certo a beneficio della rapidità di azione. Parlando della grafica, avere la risoluzione 640 X 350 in modo EGA è decisamente notevole, dato che solitamente i programmatori preferiscono usare la scheda EGA "riciclando" i dati della CGA (sempre supportata) e quindi usando la risoluzione più bassa. In compenso, i movimenti degli oggetti non sono troppo fluidi e la realizzazione tecnica della grafica lascia un po' a desiderare: ogni volta che sparate con la mitragliatrice o quando appare un esplosione tutti gli oggetti cessano di muoversi. Il sonoro non è un gran che, ma è possibile escluderlo o addolcirlo e comunque nessuno si aspetta che un PC gorgheggi come un 64. In definitiva, se vi farete catturare da SBS avrete il vostro daffare per esaurirlo, anche perché ci sono quattro livelli diversi di difficoltà(e realismo). Se siete appassionati compratelo senz'altro e anche se non lo siete provatelo ugualmente: potreste cambiare idea.

Globale PC: 79%

ALTRE VERSIONI

La versione per Amiga è disponibile da tempo, anche se non l'abbiamo mai recensita. Se vi interessa, cercatela pure in negozio o richiedetela.

TECHNOCOP

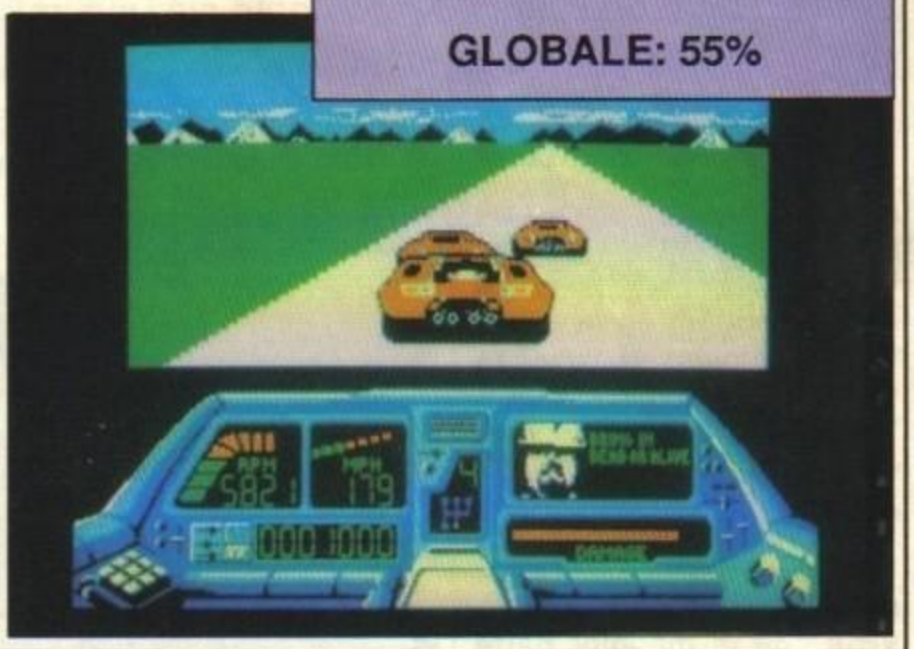
Gremlin Graphics - per PC (Update da ST e Amiga)

PC

Technocop propone due distinti tipi di schermate: corse in auto e azioni sul luogo del delitto in stile gioco di piattaforma. Propone anche lunghi caricamenti, un'azione di gioco che non è certo degna di nota e una grafica EGA decisamente bruttina. Le corse in auto sono fiacche e mal fatte e le missioni nei vari edifici vi pongono limiti di tempo ossessivi. Sulle prime potrebbe anche piacervi sparacchiare a destra e a manca ma il gioco nonostante tutto è ripetitivo e ha meno spessore del dischetto su cui è registrato.

GLOBALE: 55%

Dal futuro spesso ci attendiamo grandi cose, e Technocop non ci propone certo un futuro scialbo: grandi scoperte tecnologiche, grandi ricchezze, grande povertà e grandi delinquenti. Questo è il vostro mondo: quello che voi avete giurato di servire e difendere e nel quale dovete agire per ottemperare ai vostri doveri di tecnopoliziotto. Saltate quindi nell'abitacolo del vostro caccia stradale Lamborghini Vmax e dirigetevi ovunque il vostro radar vi indichi che ci sia da difendere il nome della legge, ma fate presto altrimenti potrebbe essere troppo tardi per pizzicare i criminali in fuga! Oltre alla Vmax e alle sue armi potete contare sulla potenza offensiva di una pistola 88 magnum e su un fucile lanciareti in grado di ridurre chiunque all'immobilità totale. In più, se riuscite a finire delle missioni potete arricchire l'armamento della Vmax. Ogni strada e ogni edificio sono microcosmi di delinquenza, e per giunta il vostro peggior nemico non potete liquidarlo con un colpo di pistola perché è proprio il tempo. Confortante, eh?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILKWORM

The Sales Curve (produttore non ancora annunciato), Atari ST e Amiga

Silkworm della **Tecmo** non è esattamente la licenza più famosa che ci sia, ma fornisce abbastanza caos e distruzione da essere un'ottima conversione per home computer, che è stata immediatamente acquistata dalla **The Sales Curve**. Dei dittatori stanno conquistando la vostra terra con un sacco di armi ad alta tecnologia. Nonostante sia una impresa impossibile, due eroici guerrieri saltano sui loro mezzi preferiti (un elicottero ed una jeep) per tentare di porre fine a questa situazione.

Come nella maggior parte degli shoot'em up la trama non ha alcuna importanza - il che non è male. Dopotutto, perché mai un blastamento che dura 11 schermi deve avere una trama? I Dittatori sembrano avere una tendenza feticistica verso gli elicotteri, visto che la maggior parte delle loro armi sta appesa ad un set di pale rotanti. Gli elicotteri non sono l'unica minaccia aerea, comunque. Dei jet, dei razzi e persino dei missili nucleari ed a ricerca automatica pongono i loro problemi. Le fore di terra del nemico si difendono bene usando invece robot, carri armati e postazioni lanciamissili pronti a scaricare sui nostri eroi tutta la loro potenza in qualsiasi momento.

L'azione continua incessante sino alla fine del livello, dove si incontrano dei guardiani alternativamente aerei e terrestri. Entrambi sono imponenti avversari, ma nonostante tutti i loro missili possono essere eliminati molto facilmente. Cannoni doppi, acceleratori, scudi e smart bomb sono a portata di mano per i momenti difficili.

Invece che fornire due identici veicoli, Silkworm usa un'azione sul genere di Last Duel dando ai due giocatori diverse armi di distruzione. Uno prende il volo in uno splendente elicottero, mentre l'altro guida una jeep con la notevole capacità di saltare sopra gli ostacoli che spesso le sbarrano la strada. Se i movimenti della jeep sono limitati a questo genere di salti, bisogna dire che è anche fornita di un potente cannone orientabile anche posteriormente.

In Silkworm solo una collaborazione armoniosa fra i giocatori potrà farvi avanzare sino all'ultimo livello. Naturalmente unita ad una certa dose di coraggio, vite bonus e l'opzione di gioco continuo.

In effetti, la collaborazione più che un'opzione è una necessità - l'assalto di aviazione nemica, missili e carri armati è costante ed a volte lo schermo è letteralmente pieno zeppo di proiettili nemici. L'azione inizia nel caos più totale e non riduce mai il ritmo.

Fortunatamente entrambi i veicoli sono notevolmente manovrabili e veloci, anche se l'elicottero ha spesso maggiori capacità di evitare gli attacchi nemici. Il movimento della jeep è ridotto e svantaggia leggermente il secondo gioca-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tore, ma ancora una volta è sufficiente (!) un lavoro d'equipe per sopravvivere.
La collaborazione è sempre un'arma vincente nei videogiochi, e Silkworm funziona molto meglio che qualsiasi altro gioco, e richiede strategie separate a seconda del mezzo che guidate, e l'azione è esaltante anche se giocato da soli. Il gran numero di nemici fa salire presto i livelli di adrenalina ed i livelli di coinvolgimento e di giocabilità sono realmente eccezionali.
Silkworm non è un titolo famoso, ma questo non dovrebbe impedirgli di diventare un grandioso successo.

AMIGA

Un ottimo uso dei verdi e dei grigi danno a Silkworm un aspetto particolarmente militaresco, che viene ulteriormente rinforzato dall'azione incessante. Graficamente gli sprite sono piccoli ma hanno una ricchezza e varietà che stupisce per la sua attenzione al dettaglio. Gli effetti sonori sono di prima categoria.

GLOBALE: 86%

ATARI ST

Lo scrolling orizzontale è appena stentato ed il sonoro un pochettino debole. Anche se graficamente non è definito quanto sull'Amiga, a causa delle limitazioni nei colori, Silkworm è un gran gioco sull'ST, e diventa ancora migliore se giocato in due.

GLOBALE: 83%

"Il gran numero di nemici fa salire presto i livelli di adrenalina ed i livelli di coinvolgimento e di giocabilità sono realmente eccezionali...."

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SOFT MAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case.

ORA APERTI AL PUBBLICO

CHIEDI L'ELENCO DEGLI ACCESSORI

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city 16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sentinel worlds	25.000

AMIGA

Add: Heroes...lance	49.000
Afterburner	49.000
Bal. of power 1990	49.000
Blasteroids	29.000
Chrono quest	65.000
Cosmic pirate	39.000
Denaris	25.000
Designasaurus	69.000
Digiview gold PAL	330.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeonmaster1Mb	59.000
Evil garden	59.000
Kennedy approach	49.000
F16 Falcon	59.000
Football director II	49.000
Gauntlet II	25.000
Incred.s.sphere	49.000
Joan of Arc	25.000
Last duel	25.000
Neuromancer	telef.
Phantom fighter	45.000
Police quest	49.000
Populous	telef.
Questron II	59.000
R-type	49.000
Roger Rabbit	69.000
Scenery: #9,Hawaiian tel.	
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Super hang on	49.000
Tiger road	25.000
Tracksuit manager	49.000
TV sport football	59.000
Univ. Military Simul.	45.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Winter edition	25.000
Zany golf	59.000

MS-DOS 3"

Adv.dungeon&dragons tel.	
Dark side	39.000
Driller	39.000
Gran prix circuit	59.000
Imposs. mission 2	29.000
Skate or die	59.000
Strikefleet	59.000

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons tel.	
Fish	45.000
F19 Stealth fighter	79.000
Fast break	59.000
Football director II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
Legend of sword	45.000
Sentinel worlds	49.000
Strikefleet	55.000
UMS scenario 1 o 2	19.000
Wasteland	59.000

MS-DOS 3" & 5"

Battletech	69.000
Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Gold rush	69.000
King quest IV	69.000
Rocket ranger	59.000
Roger Rabbit	69.000

ATARI ST

Ballistix	29.000
Barbarian II	39.000
Cosmic pirate	39.000
Custodian	29.000
Driller (italiano)	49.000
F16 Falcon	59.000
Gold rush	69.000
Heroes of the lance	39.000
Joan of arc	29.000
King quest IV	69.000
Leisure suit Larry II	59.000
Manhunter N.Y.	59.000
Police questII	telef.
Prison	29.000
STAC (UK)	49.000
Sundog F.L.	69.000
The deep	29.000
Times of lore	59.000
Winter edition	29.000
Zany golf	59.000

APPLE II GS

Dungeonmaster1Mb	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Marble madness	69.000
Music constr.set	69.000
The bard's tale I	69.000

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori? Telefona subito allo **(031) 300.174**

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT.20.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

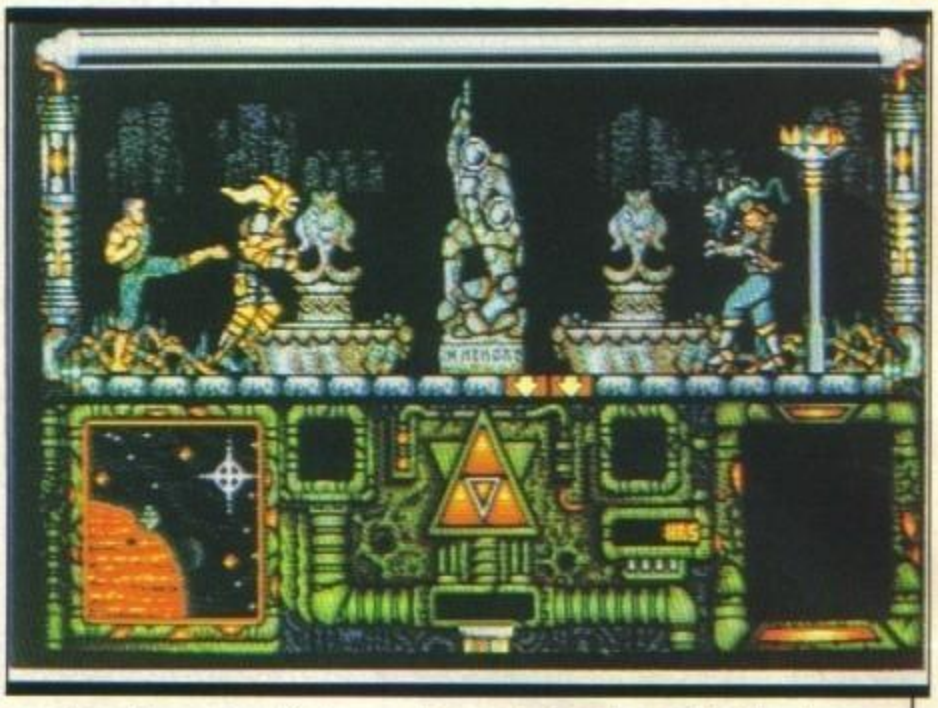
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

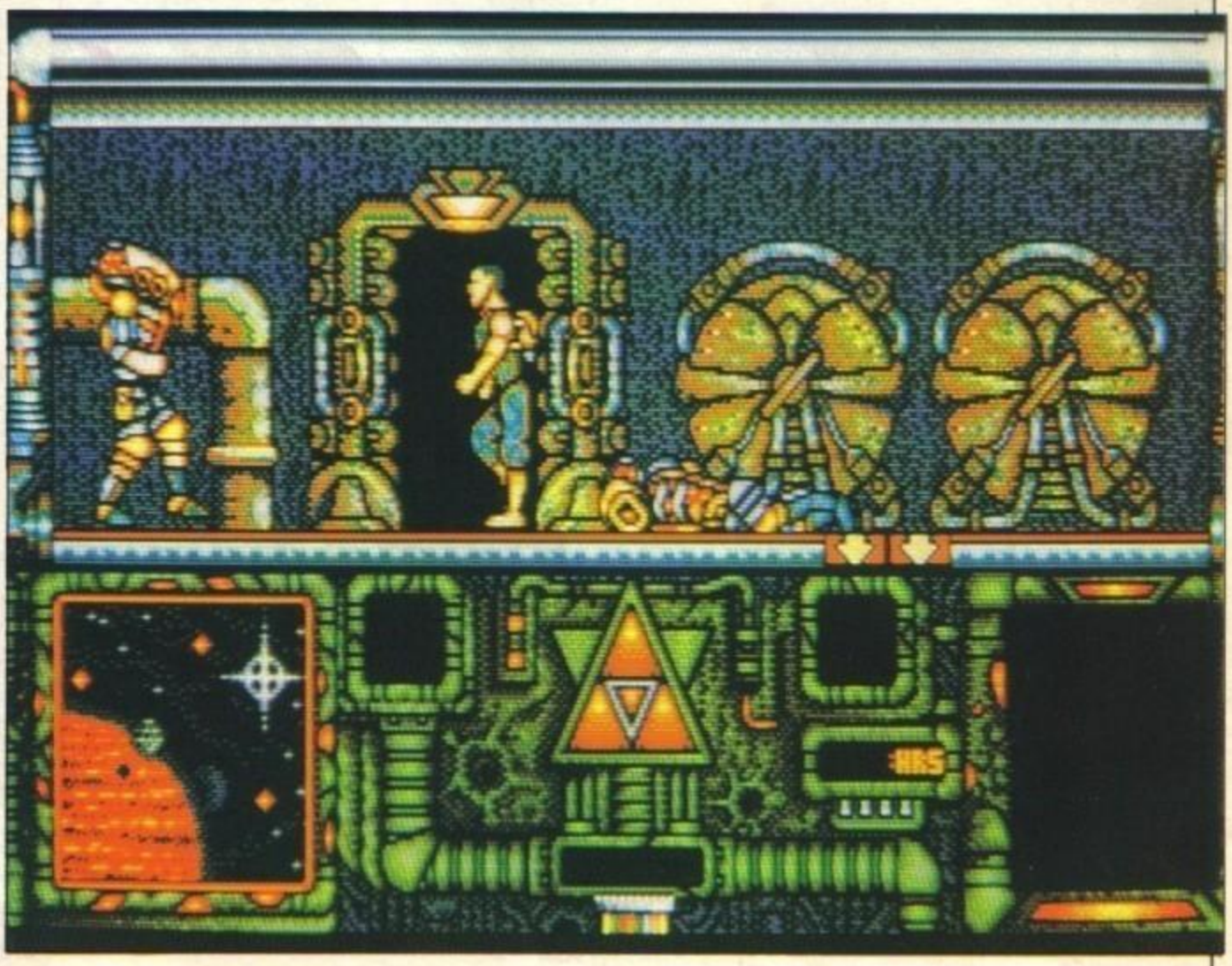
PRISON

Chrysalis - Amiga, ST



E' il secolo XXII e i nostri pronipoti conoscono ancora problemi inerenti al fenomeno droga: per questo la polizia di stato del tempo che sarà sguinzaglia ogni giorno delle speciali pattuglie adibite alla ricerca degli spacciatori del futuro. Arruolato in questi corpi speciali c'è Jag Edwards, poliziotto già pluridecorato e rotto ormai a retate e piani antidroga che costellano la sua biografia di Rambo da città; un giorno però la Giustizia, quella per la cui salvaguardia Jag ha rischiato più volte la pelle, commette un clamoroso errore e imputa proprio a Jag lo spaccio di droga all'interno della città. In questi casi i giudici usano una procedura che determina l'esilio dell'incriminato su un pianeta tristemente famoso per la feccia aliena che lo abita e scorrazza per le vie delle sue città fantasma, simulacri di una civiltà stroncata da una guerra atomica. Sul pianeta-prigione, Altrax il suo nome, sono in condizioni di esilio avanzi di galera xenomorfi che nulla hanno da spartire con un onesto ex-poliziotto terrestre con il quale però hanno uno scopo comune: la fuga.

Jag Edwards appena ripresosi dalla nausea da teletrasporto scopre un paesaggio di desolazione e morte: palazzi semidistrutti e corrosi dalle intemperie portatrici di radioattività, strane forme di vegetazione mutoide e qualche nostalgica testimonianza del passato felice di una civiltà. Lo sconforto pervade Jag nei più intimi anfratti dell'anima: è solo, senza cibo, in un mondo di cui gli è già nota la barbarie e mentre ripensa agli ultimi accadimenti funesti germoglia in lui il ricordo di un naufragio avvenuto in tempi lontani sullo stesso Altrax; una nave spaziale si era schiantata al suolo ma la sua capsula di salvataggio non era mai stata segnalata dagli scandagli ed ora Jag ha trovato un motivo di speranza, uno scopo, condiviso dagli esseri ripugnanti del pianeta: ritrovare la capsula e scappare. E il gioco si svolge proprio così, con il solingo Jag che sonda ogni angolo del pianeta per trovare indizi che gli indichino l'ubicazione della capsula, la sua ancora di salvezza. Sfortunatamente questo è anche il disegno delle orripilanti presenze extraterrestri del pianeta, vagamente somiglianti all'Alien creato da Giger che tutti conosciamo e che lo contrasteranno in ogni modo, anzi nel modo che gli è sempre stato congeniale: squarciandolo. Perché una simile trama si dispiegasse in modo adeguato all'interno di un videogame la Chrysalis ha scelto una classica impostazione arcade-adventure con successioni di schermi a scomparsa: il nostro eroe, uno sprite (se di sprite si può parlare su un ST) piuttosto corposo e gradevolmente animato, scarpina con un incedere un po' goffo (d'altronde anche Rambo è sgraziato nei movimenti, però poi ti tira su un casino...) su un terreno pieno di crateri che sono testimonianza di bombardamenti avvenuti nei terribili tempi di una guerra devastante, una guerra che ha stroncato la civiltà di un pianeta i cui eredi strisciano e sbavano da bravi barbari privi di un barlume coscienza. Le schermate sono molto efficaci e sprigionano un vero senso di desolazione: abitazioni diroccate e coperte di muschio, muri con affissioni pubblicitarie, ultime reminiscenze di una presenza umana e gli interni in perfetta sincronia coi tempi visto che ci sono abitacoli iperbarici (ma Michael Jackson è un vero precursore...), cucine futuribili e così via. Il gioco si svolge secondo i canoni più classici degli arcade-adventure: è una ricerca continua di oggetti che andranno usati in determina-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te situazioni e nei luoghi che ve ne suggeriscono l'utilizzo e in più è un susseguirsi di corpo a corpo con gli Abitatori, in cui Jag mette in mostra tutto quello che ha imparato nelle varie scuole di Polizia da lui frequentate da giovane, tempi felici...
Jag scuote i suoi bicipiti con dei fendenti a mano chiusa e molla calcioni, molto più efficaci dei pugni; devo dire che negli ultimi tempi il panorama degli arcade-adventure conta presenze piuttosto irrilevanti a partire dal Batman della Ocean: mancano assolutamente di spessore pur offrendo un certo appagamento estetico che d'altronde se non lo si ottiene su dei 16 bit non so dove lo si vuole ottenere. Insomma il Cavaliere Oscuro e Jag Edwards sgambettano davvero bene e mollano ganci e calcioni con una certa proprietà, però dove cavolo stanno i puzzle a concatenazione di Head Over Heels e l'intricatezza dello stesso precedente Batman? Tra l'altro la Chrysalis ha dichiarato apertamente di puntare sulla produzione originale piuttosto che su quella ispirata a film, serie televisive etc., beh a questo punto preferisco certi tie-in della Ocean...

Foto sopra: Michael Hart (sin.) e Jason Wilson (destra): i due programmatori di Prison

ATARI ST

E' un peccato che anche la Chrysalis sia stata influenzata da questo strano fenomeno di banalizzazione dei prodotti, considerando le buone prove offerte con Terramex e Pacmania. Tra l'altro esiste un pannello comandi alla base dello schermo che praticamente mette in bocca al giocatore la soluzione dei vari puzzle attraverso delle opzioni che sono suggerimenti insensatamente generosi, i quali pregiudicano tutto il gusto della scoperta: se volevano farci osservare passivamente le peripezie di Jag Edwards, potevano farci un film! Ma arriviamo all'unico aspetto degno di merito dell'intero gioco: Prison si presenta in quattro versioni, una delle quali con le opzioni or ora contestate in Italiano, sì avete capito bene: la parte testuale del gioco può esprimersi nella nostra madrelingua, la lingua di Dante e Petrarca, carica di una tradizione letteraria plurimillenaria. Questo sforzo dei programmatori di Prison (Michael Hart e Jason Wilson) è sicuramente lodevole e non può essere lasciato in secondo piano: ci auguriamo che altre produzioni siano indirizzate in tal senso. D'altronde il 1992 si avvicina e noi europei dovremo mostrarci solidali tra di noi, no?

GLOBALE 58%

AMIGA

La schermata di caricamento è ricca d'atmosfera, perché la musica è molto buona e il sorgere del sole fa il suo effetto. Il gioco ha una grafica migliore rispetto alla versione ST — gli oggetti che trovate, per esempio, sull'AMIGA sono ben disegnati e colorati, mentre sull'ST sono monocromatici, ed anche Jag è meglio disegnato e più colorato. Il gioco chiaramente non cambia, e credo che possa piacere molto a chi non vuole impazzire con un adventure ma solo divertirsi, senza perdere troppo tempo.

GLOBALE: 70%

ATTENZIONE!!!
La versione IN ITALIANO di *PRISON* per AMIGA sarà disponibile presto in tutte le EDICOLE: NON PERDETELA!

trentaduebit

Computer & Programmi

ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER

ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA

APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP

Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

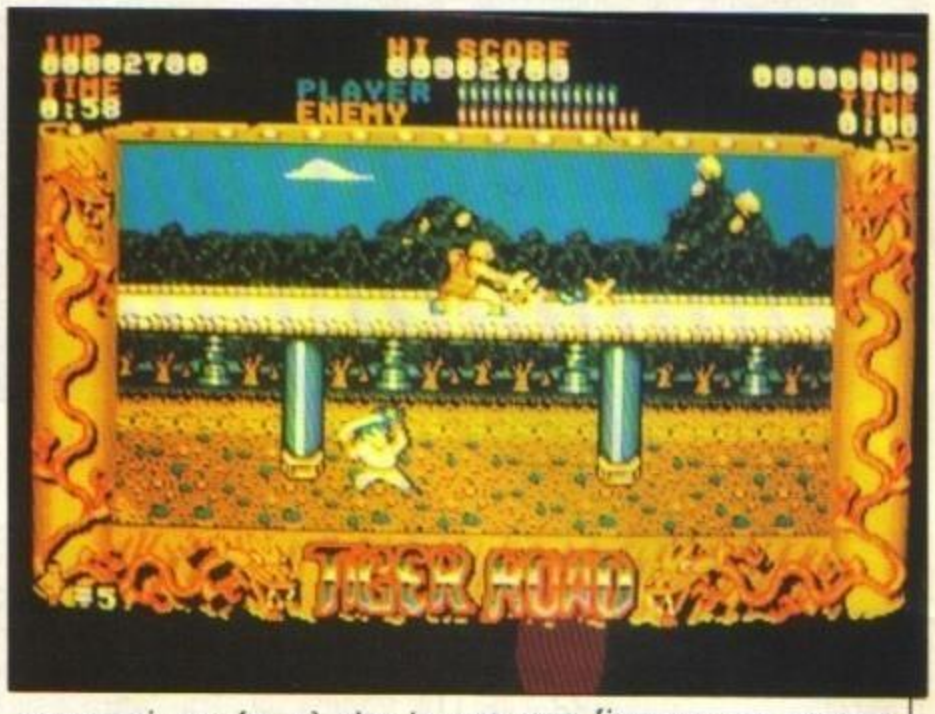
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIGER ROAD

GO!/Capcom, per Amiga (Conv. da 8-bit)



L'ultimo prodotto della collaborazione tra **Capcom** e **GO!** ci porta la conversione di un Coin-op targato Capcom '88 e tratto da una nota favola orientale nella qual si narrano le avventure di **Lee Wong**, l'eroe che con l'aiuto delle sue arti marziali deve salvare dei bambini rapiti.
Il gioco è convertito dalla **Probe Software**, che ci ha già deliziati con degli splendidi capolavori (no, non sono impazzito sto solo scherzando) come *Out Run*, *Side Arms* e, in futuro molto vicino, *Road Blasters*.

Quel simpaticone di Ryu Ken Oh si è messo a rapire i bambini di un villaggio per trasformarli in soldati per il suo esercito — soltanto un uomo può mettere fine alla sua crudeltà e salvarli: quest'uomo è Lee Wong, un esperto di arti marziali dalla testa lucida (in tutti i sensi).
Il gioco inizia con Lee Wong nel villaggio in cui sono stati rapiti i bambini, e continua attraverso una serie di paesaggi spettacolari nei quali Lee deve combattere contro guardie, draghi volanti, ninja, zombie, giganti e molti altri mostri di vario genere.
Il gioco è diviso in quattro livelli oltre i quali vi aspetta lo scontro finale con Ryu, ed ogni livello è diviso in diverse fasi. All'inizio del gioco abbiamo a disposizione 5 vite ognuna delle quali legata ad un quantitativo di energia, rappresentato da una sbarra nella parte superiore dello schermo; questa energia diminuisce ogni volta che Lee entra in contatto con un nemico. Nella parte alta dello schermo è rappresentato inoltre un indicatore del tempo, che rappresenta il tempo limite per portare a termine ogni fase di gioco. Sostanzialmente Tiger Road è un insieme di più stili arcade; infatti, a seconda del livello in cui ci troviamo il gioco può assumere diversi schemi di gioco che sto per elencare.
La prima fase che ci si presenta è quella a piedi: è la fase più tipica del gioco, e vede Lee spostarsi attraverso paesaggi a push-scrolling orizzontale, con la possibilità di saltare, e salire o scendere delle scale. In alcuni casi Lee Wong indossa un mantello per mezzo del quale può volare attraverso paesaggi che sarebbero stati altrimenti inaccessibili. Durante questa fase lo scrolling è bidirezionale ed autonomo (ovvero, non è necessario continuare a muoversi per far sì che lo schermo scorra). In un altro caso il gioco si trasforma in un platform-game e vede Lee risalire — per mezzo del salto regolabile — cascate, stanze o altri fondali.
Alla fine e a metà di ogni livello ci si presenta una fase di combattimento rispettivamente contro il classico guardiano ed il suo scagnozzo. Al termine di ogni livello dobbiamo inoltre affrontare una fase di allenamento dove, dimostrando al nostro maestro cosa siamo in grado di fare, veniamo ricompensati con dei poteri speciali. Queste sono prove di abilità come: evitare ostacoli naturali, spegnere una fiamma per mezzo dello spostamento d'aria provocato dal movimento della nostra arma, ecc...
I poteri speciali che il maestro può donarci sono ad esempio la possibilità di avere più energia di quella standard e soprattutto quella di lanciare delle tigri (da qui deriva il titolo del gioco) contro i nostri avversari.
Durante il gioco è possibile inoltre trovare vasi o pacchi che una volta rotti nascondono liete sorprese come una nuova arma o la possibilità di potenziare quella in nostro possesso.
Molti di voi, avendo già sbirciato il voto si chiederanno cosa c'è di male in questo gioco — forse la grafica, forse la giocabilità? Il problema principale è che il gioco che ho sopra descritto è la versione arcade originale di Tiger Road; mentre questa conversione è soltanto un miscuglio di livelli, presi casualmente dalla versione da sala, con un peggioramento nella grafica e nella giocabilità. Capisco ridurre i livelli, ma non è ammissibile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

togliere gli schermi di allenamento che sono il fulcro del gioco, o mettere due guardiani di fine livello uno dopo l'altro. Graficamente la versione arcade era, senza esagerare, almeno 5 volte meglio di questa (Vedi pubblicità a pagina 2 di TGM3 per credere, e quelli sono i fondali peggiori...) e non era penalizzata da un'area di gioco così ristretta. Inoltre, in questa conversione le armi hanno tutte lo stesso effetto (Provate a prendere la lancia e ditemi cosa ne pensate, soprattutto guardando il braccio che vi è attaccato, ehm...), e nei vasi si trovano solo punti. Ma anche dimenticando la versione arcade, Tiger Road non è niente più di un gioco come tanti altri, anzi peggio, dato che la cattiva risposta del joystick al salto e la lentezza lo rendono poco giocabile.
La grafica di per sé non è male, ma come già detto è molto al di sotto dell'originale, mentre il sonoro è composto da una simpatica musica orientale (che non ha nulla a che vedere con quella arcade) o da effetti sonori probabilmente campionati dalla versione originale (Almeno qualcosa, perdiana!).

AMIGA

Penso che la recensione sia stata abbastanza chiara, ma ci tengo a ribadire il concetto: se un ragazzo spende 25000 lire per la conversione di Tiger Road ha il diritto di avere un gioco che SIA la CONVERSIONE di Tiger Road, e non un gioco 'vagamente' ispirato alla versione arcade. Capisco che convertire Tiger Road era impresa non da poco, ma se fossero stati inclusi tutti i livelli e le altre cose che mancano lasciando la grafica e il sonoro così come sono attualmente ci si poteva anche accontentare; invece il gioco che mi trovo ora a dover recensire non è nulla di speciale e non me la sento di consigliarlo a nessuno.

GLOBALE : 46%

SUPER HANG-ON

Electric Dreams - per Amiga (Update da ST)

La Sega diverso tempo fa invase il mercato dei coin-op con due rivoluzionari giochi di corsa: Out Run e Hang-On, entrambi dotati di cabine ed accessori idraulici atti a rendere più realistica che mai la simulazione sportiva che li caratterizzava.
Il divertimento a due ruote ebbe un suo seguito con Super Hang-On, ma le trasposizioni su computer non riuscirono a catturare il feeling della folle corsa motociclistica di questa seconda versione — fino a quando la potenza a sedici bit dell'ST non infiammò i motori digitali.
E per i possessori di Amiga le cose vanno ancora meglio. Tutti coloro che si aspettavano una delle solite conversioni dirette ST/Amiga rimarranno più che piacevolmente sorpresi — dato che il team della Software Studios ha preso veramente sul serio le capacità grafiche e sonore dell'Amiga dando così vita a quella che è forse la migliore conversione di un gioco di corse mai apparsa su un computer.
Prima di abbassare la visiera e cominciare a correre, scegliete una delle quattro piste, che partono da quattro livelli (Africa) a 18 (Europa) — scegliendo anche una delle quattro colonne sonore che accompagneranno le vostre gesta motociclistiche e vi aiuteranno a tenere alto il ritmo e l'umore.
Le tortuose curve del percorso di gara possono essere affrontate sia col joystick che col mouse (dovrete metterci tutta la vostra abilità ma anche una buona dose di fortuna), ma solo sui rettilinei potrete lasciarvi andare ed innestare il turbo raggiungendo l'impressionante velocità di 280 km/h.
Ed è a questo punto che fa il suo ingresso l'elemento 'Super' che dà il nome al gioco: innestate il nitro-iniettore e portate la velocità del vostro mostro a due ruote a 324km/h, lasciandovi alle spalle tutti gli altri concorrenti!
Naturalmente il controllo del mezzo diventa un po' più arduo ad una simile velocità (vorrei vedere...), per cui non sono improbabili delle solenni cadute perdi-tempo.
Lo sprite leggermente assottigliato della moto e del centauro sono stati riportati ad una realistica e massiccia solidità sull'Amiga, arricchendoli cromaticamente e rendendoli quindi molto più simili a quelli del coin-op. A i fondali hanno anch'essi una definizione pazzesca.
La prospettiva viene gestita in modo perfetto e l'animazione è spaventosamente fluida, rendendo la corsa molto realistica e coinvolgente.
L'unico punto debole del gioco è la fiacchezza del sonoro: i quattro motivi sono semplificati, con delle voci di base, e vengono spesso soffocati dall'esagerato rumore dei motori.
Super Hang-On offre puro e semplice divertimento e un sacco di giocabilità, e sebbene manchi una vera e propria profondità di gioco (leggasi spessore), il ritmo è avvincente anche senza la nitro-iniezione — persino il sedile idraulico diventa superfluo. Potete considerarlo come il miglior gioco di corse sull'Amiga.

GLOBALE: 88%

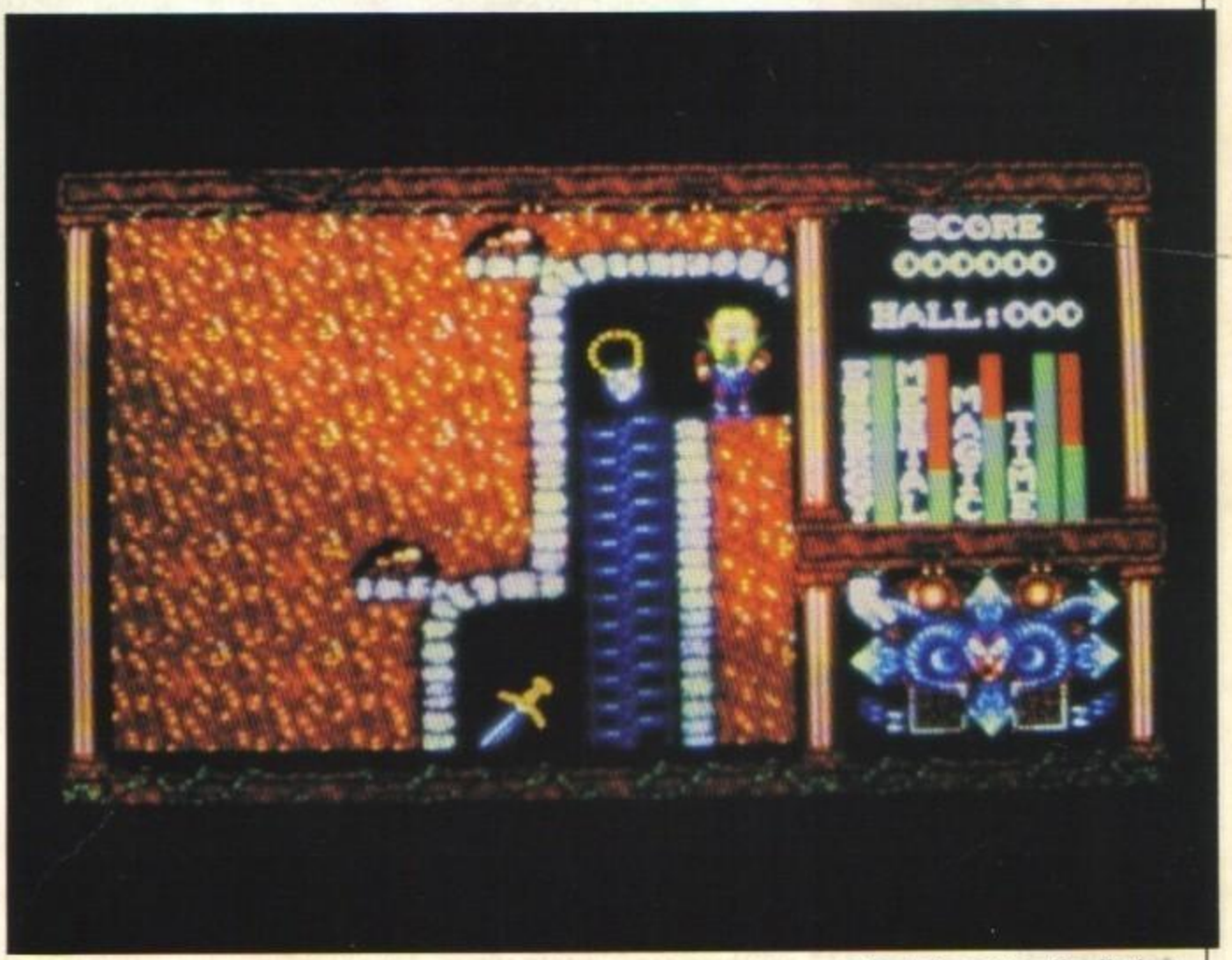
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Realm Of The Trolls

Rainbow Arts - Amiga, ST

La leggenda narra che un giorno il paese di Dirillon Sippe fu invaso dai troll, esserini inclini al male in qualunque forma possa esso manifestarsi, che rubarono tutte le preziose suppellettili dei poveri compaesani di Dirillon, appartenenti alla razza degli elfi. I malvagi troll occultarono poi il loro bottino in bui antri che tutt'ora pattugliano per impedire l'accesso ad estranei e soprattutto agli elfi che presumibilmente avrebbero cercato di riconquistare i loro tesori, frutto di una alchimia di tradizioni millenarie. E in effetti il disegno degli elfi è chiaro: riappropriarsi di un patrimonio culturale che è testimonianza della loro civiltà. Così il già citato Dirillon, che sarà protagonista unico del nostro gioco, dopo essere stato addestrato e introdotto alle pratiche magiche dal druido Astarn decide di sobbarcarsi l'impresa del recupero dei tesori affrontando da solo i troll e le asperità delle caverne in cui sono custoditi gelosamente dai malvagi. Ne è così nato un platform-game ad impostazione tradizionale con un omino, il nostro elfo che ha anche le orecchie a punta, che vaga su vari ripiani alla ricerca di moltissimi oggetti che altro non sono che i tanti articoli di bigiotteria che costituivano il prezioso tesoro del popolo di Dirillon. L'omino, dopo aver subito una metamorfosi governata forse dalle magie di Astarn si trova subito alle prese con i tradizionali puzzle che propone un platform game: scelta del giusto percorso e soprattutto un certo sforzo mnemonico per ricordare le locazioni già attraversate. Anche gli elementi di gioco si attengono abbastanza fedelmente alla tradizione, troviamo infatti delle scale da risalita o discesa, travature che appaiono e scompaiono, ponti che si aprono e chiudono e appigli per le zampette di Dirillon per spostarsi di ripiano in ripiano. Come si è detto i troll non hanno lasciato tali grotte incustodite e vigilano, clava alla mano, in spossanti turni di guardia che durano praticamente l'intero gioco; appena i troll vi individuano subito vi aggrediscono agitando la loro primitiva ma efficace arma da combattimento, l'unica che in secoli di storia sono riusciti a fabbricare, ma è noto che questa razza è bellicosa quanto lenta nei suoi processi evolutivi. In effetti le azioni di questi perfidi nanetti sono abbastanza sporadiche visto che la loro presenza non è poi così massiccia all'interno di queste caverne. In ogni caso Dirillon sa come rispondere agli assalti nemici con prestazioni da vero praticante delle arti magiche quale è: genera dalle mani globi di fuoco che schizzano rapidi verso il bersaglio e lo immobilizzano. Altre emanazioni scintillanti possono aprire delle voragini nel ripiano in cui si trova Dirillon ostruendo così la via a qualche minaccia nana ma sono un'arma a doppio taglio poiché lo stesso elfo può ritrovarsi all'improvviso intrappolato. Lo schermo in cui ci si trova può essere visualizzato nella sua interezza da una mappa che riporta anche l'ubicazione dei vari tesori ed è quindi fondamentale per il completamento di ogni grotta così come lo sono dei portali magici che danno l'accesso a una area dello schermo che potrà essere scelta tramite cursore dal giocatore stesso. Nella pare destra dello schermo sono riportati i parametri caratteristici di Dirillon come energia mentale,magia, ed energia fisica misurati da delle barre decrescenti che se si estingueranno causeranno la morte del nostro elfo. Il gioco è dotato di editor cioè di una sezione che consente al giocatore di comporre egli stesso i propri schermi disponendo a proprio piacimento l'ordine delle travature, dei ponti dei tesori e dei troll più altri elementi di paesaggio come



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ascensori e carrelli trasportatori.

AMIGA

Per quel che più squisitamente riguarda le opzioni di questo "dungeon game", oltre ad un grafica discretamente curata, la prerogativa più interessante di Realm of the Trolls, è quella di avere a vostra disposizione un completissimo editor che vi permetterà di modellare il mondo dei Trolls a vostro uso e consumo. E infatti un gioco che ha bisogno di molto tempo per assimilare tutte opzioni a disposizione che non mi dilungo ad elencarvi, ma che un volta ingranato, potrebbe farvi passare probabilmente qualche notte di fronte alla schermo del vostro computer. Non facilissimo, Realm Of The Trolls tenta inoltre di potenziare il suo 'livello di longevità per mezzo dell'editor compreso nel programma, col dovreste poter creare infinite situazioni, una diversa dall'altra. Un plauso quindi alla Rainbow Arts che sembra definitivamente uscita dalla spirale dei cloni senza licenza, ma che sembra ancora abbastanza indietro sulla strada che porta al successo nel mondo del software 'originale'.

GLOBALE: 47%

ATARI ST

Il gioco in sé è bruttino e sa di rimasticatura di vecchi modelli di platform game ed è anche piuttosto rozzo nella sua realizzazione tecnica: Dirillon sembra tormentato da gravi problemi di deambulazione ed è abbastanza ricurvo sulla schiena. I puzzle da risolvere sono discretamente cretinoidi visto che c'è la mappa e la grafica è scarna e monotona, il sonoro è ridotto ai minimi termini. Non è esattamente il miglior acquisto che possiate fare di questi tempi.

GLOBALE: 43%

Advanced Ski Simulator

Code Masters - per ST & Amiga

Advanced Ski Simulator è probabilmente, come dice il nome stesso, la più avanzata simulazione di sci alpino attualmente sul mercato, non tanto per il suo aspetto grafico, in quanto Winter Games della Epyx ci aveva già due anni fa mostrato uno standard di elevato livello qualitativo, definito quasi come quello del gioco che stiamo esaminando, quanto per il superiore realismo che lo contraddistingue.

Infatti questo gioco è dotato di una notevole carica realistica, in quanto sia l'ambientazione quanto i personaggi che circondano i due protagonisti, gli sciatori, sono resi con notevole efficacia.

Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio, l'azione di cui si compone è concettualmente piuttosto semplice, in quanto non si tratta di fare altro che scendere il più rapidamente possibile in una pista di slalom, gareggiando contro il computer o contro un amico in una gara non di parallelo, ma di inseguimento..

Per gli appassionati di questo sport ciò potrebbe essere sufficiente, non altrettanto per i videogiocatori sgamati, per i quali, una volta capito come si fa a manovrare il maledetto sciatore che non va mai dove vorremmo, Advanced Ski Simulator non offre nessun altro tipo di attrattiva non già vista e stravista precedentemente.

Come già accennato, invece per gli sciatori videogiocosi Tombamaniaci recidivi, può essere un notevole divertimento cercare di migliorarsi sempre di più (per me è già un grande successo arrivare al traguardo nei limiti del tempo massimo concesso, 70 secondi).

In sostanza, Advanced Ski Simulator è un gioco che lascia il tempo che trova, del quale non avvertivamo particolarmente la necessità, ma che in definitiva si lascia guardare e gustare, se non altro per il disegno, come già ricordato piuttosto curato e particolareggiato.

AMIGA

Advanced Ski Simulator è un simulatore sportivo rivolto soprattutto a un pubblico di appassionati... ma dovranno essere dei veri fanatici di tale sport, visto che saranno probabilmente gli unici ad avere la pazienza necessaria per spendere ore ed ore cercando di capire come diavolo si faccia a far scendere il nostro sciatore giù dalla pista senza fracassarsi continuamente. A parte la grafica piuttosto carina — che quasi mai riesce a riscattare un cattivo gioco — la qualità generale non supera quella dei budget a otto bit che la Code Masters abitualmente ci propina. Lo scrolling e l'animazione degli sprite vanno ognuno per i fatti propri. Il sonoro digitalizzato è tutto uno scoppiettare, e non aggiunge niente al gioco, senza contare che spesso il vostro sciatore scompare... oltre l'orizzonte. Consigliabile solo a chi ha sofferto duramente della carenza di neve di quest'inverno o ai masochisti del joystick. La sapete quella sui fratelli Darling che infestarono il settore dei sedici bit?

GLOBALE: 47%

ALTRE VERSIONI

Nessuna dichiarazione ufficiale, ma aspettatevi pure una conversioner per ST presto o tardi (meglio mai...).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROAD BLASTERS

US Gold, per ST

Sembra che negli ultimi tempi dilaghi la moda delle quattroruote da guerra, pullulano infatti quei particolari giochi ambientati in un futuro molto radioattivo e poco civile in cui i nostri pronipoti sembrano destinati ad usare le loro utilitarie non come semplici mezzi di trasporto ma come veri blindati cannonieri. Non più contese automobilistiche in cui a vincere è il più rapido ma gare di sopravvivenza in cui a prevalere è il più forte, non più circuiti contornati da guard-rail ma battaglie campali tra montagne di macerie. Esempi tipici ne sono *Last Duel*, *LED Storm* e più di tutti *Motor Massacre*: è un ritorno a quell'ancestrale istinto di sopravvivenza scatenante impulsi di libertà e sensazioni di potenza che ancora certi videogame ci consentono di provare,e di cui nella nostra società così programmata e standardizzata sembra sentirsi un gran bisogno.

A bordo di una fiammante fuoriserie di una non meglio precisata casa automobilistica del Duemila e rotti solcate le strade di un mondo che sembra militarizzato in ogni sua parte; non è però di monumenti di una delirante politica di dominio totale, quali potrebbero essere delle testate nucleari, che stiamo parlando, giacché nel nostro particolare contesto la guerra globale sembra essere già avvenuta, bensì di ordigni voluti dal protrarsi di una guerriglia urbana seguita all'ecatombe nucleare. Nei viaggi col vostro bolide lambiranno le strade non le classiche casette di paese conservate nei ricordi di gite scolastiche né vivaci esempi di rigogliosa fauna dei volantini delle agenzie-viaggio ma sempre e solo avamposti con cannoni pronti al fuoco e l'asfalto non sarà solcato da utilitarie con famigliole nel viaggetto di fine settimana al mare, ma da vere macchine da guerra: insomma la vostra giornata tipo sarà un vero scontro ad alta velocità, ormai abituale in un mondo inselvatichitosi col passare degli anni. Voi siete uno dei tanti guerrieri motorizzati liberi ed indipendenti, in verità più per necessità che per indole, che guida la sua quattroruote seguendo uno dei tanti percorsi che capitano che un cervello bizzarro e selvaggio come il vostro non ha voglia di programmare e vagate così senza meta a bordo del vostro mezzo. Il tutto si svolge in chiara inquadratura in soggettiva e la pista da percorrere è a due corsie come una normale autostrada; per rispettare l'effetto tridimensionale le macchine nemiche si presentano prima come piccoli puntini all'orizzonte fino ad assumere delineati contorni da quattroruote e sono di tre tipi distinti, ovvero affusolati bolidi da Rally e classicheggianti, blindati, corazzati e quasi invulnerabili cassoni mobili, ed infine delle insidiose jeep d'assalto che spuntano dai lati della strada per superarvi e poi lanciarsi in azioni kamikaze contro di voi. Inutile dire che,di qualunque genere siano, vanno infilate dai vostri proiettili di cui il vostro mezzo è dotato sin dall'inizio con possibilità di miglioramenti: ogni tanto infatti sorvola la zona un velivolo a reazione che sgancia qualche utilissima arma sulla strada; le armi di cui potete dotare la macchina sono molteplici e vanno addirittura da dei missili Cruise (il libretto di istruzioni-e-distruzioni dice proprio così) che liquefanno tutto quel che si presenta sulla strada , nitroiniettori che consentono un incremento della velocità, cannoni a tiro rapido da installarsi direttamente sul tettuccio, scudi elettrici di protezione. Coi mezzi mobili non avevo finito: ci sono anche dei guizzanti centauri in sella a bolidi a due ruote dal design supersonico, ed ora passo a quel che troverete di immobile ma altrettanto letale spar-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

so sulla strada o ai suoi bordi: mine già presenti sulla strada o sganciate dai veicoli avversari, cannoni che vi tempestano dei loro proiettili infuocati e sorte di esplosivi dirompenti. Fortunatamente ci sono anche globi che riforniscono di carburante sparsi qua e là.

ATARI ST

La prima volta che vidi Road Blasters in sala giochi mi domandai come avesse potuto una casa come l'Atari, sempre propensa ad offrire prodotti di un certo impatto sia grafico che sonoro e prodiga di originalità nella ideazione di ogni trama, partorire un'idea così povera; una raffazzonatura di Pole Position in chiave bellica sarebbe potuta essere ben accetta ma con un certo stile di gioco, una varietà di schemi e situazioni, anzi poteva essere identico a Pole Position nella procedura di guida ma il resto doveva ben prestarsi allo scontro a fuoco perché si intendesse che si voleva proseguire nel genere automobilistico focalizzandolo sulla frenesia che sarebbe stata stimolata dalla presenza di elementi nemici un po' schizzoidi. Purtroppo Road Blasters non è niente di tutto questo: quattro macchinette da evitare o distruggere, i soliti oggetti bonus qualche colpo qua e là. Il risultato è un dozzinale gioco automobilistico condito di elementi postatomici sparsi che si crogiola nella sua abulia qualsiasi schermo si affronti: io sono arrivato al 54esimo schermo con una tale facilità che credevo di essere ancora al primo, d'altronde la monotonia degli elementi del gioco non fa mai presagire il passaggio alle fasi successive.

GLOBALE: 40%

MISSION ELEVATOR

Axxiom - per ST

Questo gioco è ripreso dal concetto del famoso Elevator Action, che fu un arcade di buon successo; la sua trama era molto originale per i suoi tempi e non nascondo che stimola i miei impulsi giocosi ancora oggi: il suo vero protagonista è uno dei veicoli più utilizzati oggigiorno, che è diventato d'altronde uno degli archetipi della società dell'homo technologicus, nientepodimenoché... l'ascensore. Lo scorrimento dello schermo di gioco è infatti proprio in sincronia con il movimento verticale di ascensione e discesa dell'abitacolo ed è di conseguenza verticale anch'esso: non manca naturalmente la presenza umana che deve utilizzarlo, ovvero una spia di un servizio segreto imprecisato che è il soggetto da voi governato per mezzo del fido joystick.
Questa spia, partendo dall'ultimo piano di un grattacielo, dovrà risalire tutti i piani di codesto palazzo che è infestato da presenze nemiche usando i vari elevatori che collegano gli impiantiti di diversa altezza del palazzo. Ad impedire spesso l'accesso a certi ascensori sono i classici muri; questi possono essere aggirati solo entrando in particolari porte che danno poi accesso ad uscite al di là delle pareti.
Per poter attraversare gli usci è però necessario reperire chiavi adatte allo scopo che vanno ricercate nella mobilia, dietro i quadri (infinite le copie della Gioconda) ed esaminando altri articoli come i candelabri oppure aprendo le porte degli appartamenti sulle cui soglie si presentano i vari inquilini di ogni specie e rango sociale; l'incontro con i condomini è il vero pezzo forte del gioco: ci sono spogliarelliste che si sfilano i vestiti davanti a voi (nessuno scandalo: gli rimangono gli slip e il reggiseno), punk con musica a tutto volume, bambine che strillano e, dulcis in fundo, alcuni generosi che vi regalano le chiavi fondamentali per il completamento della missione. Tra l'altro, altre chicche sono il gioco coi dadi in cui potete cimentarvi dopo aver esaminato il tavolino o il riposo forzato che vi viene imposto dall'esame di una seggiola. E poi ci sono le spie infagottate nel classico impermeabile e con le lenti scure che scaricano proiettili al vostro indirizzo e alle quali potete rispondere con la vostra Walter PPK (in realtà non so affatto che tipo di pistola brandisca il nostro agente, però fa più James Bond, no?) o con aggressioni con calci volanti alla International Karate (Plus e non). C'è pure una sezione bar in cui potete ubriacarvi ma uscire di testa implicherà un'inversione del vostro senso di marcia. Forse ciò che attira più di Elevator Action è proprio questa serie di piccoli episodi che costituiscono dei vari e propri aneddoti tradotti in versione video. Per il resto un po' di sapiente azione negli scontri a fuoco con gli agenti nemici amplificata da un contemporaneo uso dell'ascensore. La grafica è un po scarna per quel che riguarda i soggetti in movimento, accattivante per l'ambientazione con tutti quegli articoli classici da arredamento. Musica sotto la norma a parte i responsi sonori delle voci del punk e della mocciosetta latrante. Tutto sommato, più che sufficiente.

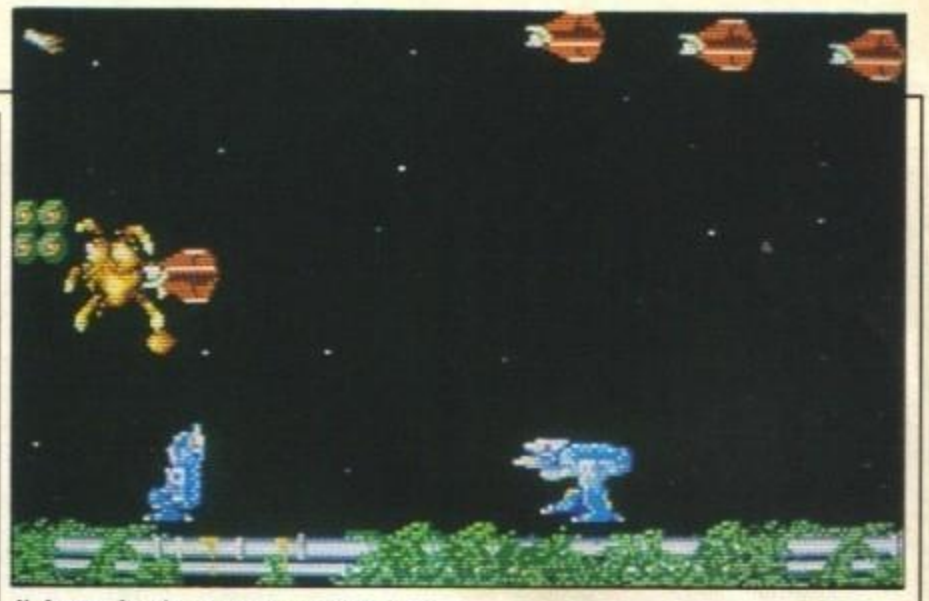
GLOBALE ST: 66%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

R-TYPE

Per Amiga [convers. da Atari ST]



Agli inizi del 21esimo secolo, i terrestri si resero conto che era meglio cercare di salvare il loro pianeta. Per un sacco di decadi, hanno continuato a tenere l'atmosfera pulita, risparmiando carburante e mantenendo un ambiente pulito e salutare.
Sfortunatamente, quando si possiede un pianeta così carino, le forze aliene cominciano a diventare gelose...
La gente del lontano pianeta Bydo appartengono proprio ad una razza di questo tipo: non hanno fatto particolare attenzione a risparmiare il loro pianeta. In effetti, il loro pianeta sta morendo e stanno cercando di invadere la Terra per venirci ad abitare, distruggendo in questo processo tutta la razza umana.
E' stato intercettato un messaggio che parla di strani robot, astronavi e creature biomeccaniche che sono state costruite per eliminare gli umani ed aprire la strada all'invasione.
Le forze di difesa sono state riunite per cercare di controbattere questa minaccia, e gli ingegneri della terra sono stati messi al lavoro per progettare qualcosa che potesse fermare il piano dei bydiani. Così nacque il famoso R-Type — vennero costruite diverse versioni del caccia sino a che non si decise che il modello numero nove era praticamente il mezzo di attacco perfetto, grazie ad un rivoluzionario sistema di armamento.

Il fatto è che venne scoperto che alcuni mezzi di Bydo venivano mossi grazie a dei cristalli che potevano venire usati per creare immagini olografiche capaci di rilasciare delle potenti scariche di energia. Gli ingegneri costruirono una arma olo-cellulare, un pod che si poteva agganciare alla parte anteriore o posteriore dell'R-9. Il modello di base dell'R-9 venne equipaggiato con un laser ad impulsi, un mega-raggio ed un convertitore olo-cellulare. I cristalli necessari potevano venire raccolti sparando a particolari robot nemici: poi venivano convertiti nel pod sotto forma di armi come i laser riflettenti, i laser a tutto terreno od i missili a ricerca automatica (vedi box).
Per vincere dovete pilotare l'R-9 sin nel cuore di Bydo e distruggere le creature guardiane: strane forme di vita come gli alieni gigereschi semimeccanici, i vegetali nido di vermi volanti ed i giganteschi incrociatori spaziali. Distrugger queste megaentità impedirà agli alieni di portare a termine il loro progetto di invasione, dando alla gente della Terra un po' di spazio per respirare, per non parlare di tenere un occhio sulle attività dei Bydo in futuro...

AMIGA

Probabilmente è impossibile riprodurre più fedelmente di così un coin op su di un home computer... o quasi. Grafica e sonoro a livelli molto alti, e la giocabilità è eccezionale — non mancano però i particolari degni di critica. Precisiamo che la conversione è opera dei famigerati programmatori della Rainbow Arts, e che — come è loro uso — manca il famoso 'effetto risucchio' quando si usa il beam. Altri particolari denotano una certa frettolosità nella realizzazione (tipica), come ad esempio la mancanza del parallasse o l'animazione non perfetta di alcuni schermi. Rimane tuttavia il fatto che la colonna sonora è ben riprodotta e che l'area di gioco è molto più ampia di quella che avevamo riscontrato nella versione per ST, permettendo così un buon livello di giocabilità. In definitiva una delle migliori conversioni mai apparse su Amiga, anche se (non ci stancheremo mai di ripeterlo) si poteva fare qualcosina in più...

GLOBALE 90%

ATTENZIONE !!!

in **Via Montegani,11 - Milano**

TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER **A 500**

A **L. 250.000** IVATO

da B.C.S.

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO

DI GIOCHI ORIGINALI !!

tel. 02-89 69.960 - fax. 02-89503403

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

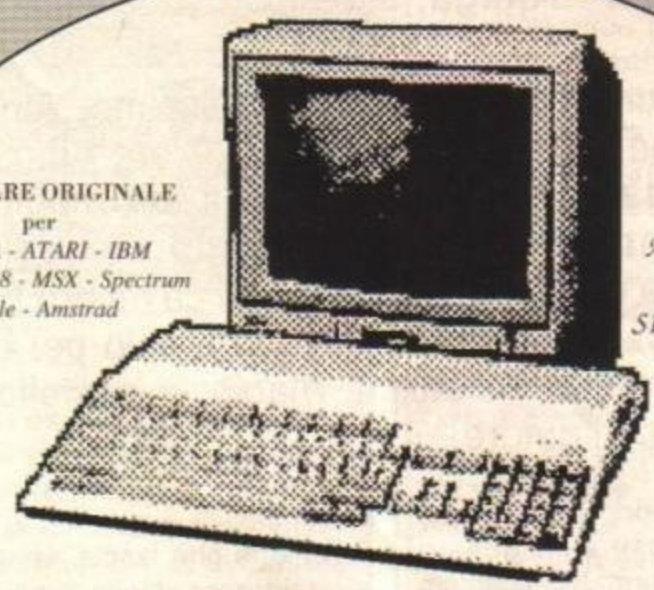
MILANO
via San Prospero 1
Tel. 02/808031
CAP. 20121

PERGIOCO

Vendita Postale:
consegna 48 ore!!!

Presenta:

VIDEOGAMES



SOFTWARE ORIGINALE
per
AMIGA - ATARI - IBM
CBM 64/128 - MSX - Spectrum
Apple - Amstrad

ARCADE
ADVENTURE
R.P.G.
SIMULAZIONE

OGNI SETTIMANA LE ULTIME NOVITA'

INKOGNITO

IL NUOVO GIOCO DI SOCIETA'

È CARNEVALE A VENEZIA. La notte brulica di suoni gioiosi, di allegria, di risate e di canti delle maschere che danzano nelle strette calli. Ma la baldoria fornisce la copertura per quattro figure sinistre, quattro maestri dell'inganno in grado di camuffarsi in modo irriconoscibile. Intenti nelle loro missioni, camminano furtivamente lungo calli scure. Oltre a questi quattro agenti, un altro personaggio importante è in giro per la città: l'Ambasciatore, uomo di mondo che adora le feste ed il carnevale.

MB

GIOCHI DI SOCIETA'

GIOCHI DI CARTE
CARTE E TAROCCHI DA COLLEZIONE

BILIARDI

SLOT MACHINES
da LIRE 16.900

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPAROV
Nuovi Modelli

FANTASY

libro**game**®

CITADEL MINIATURES

GAMES WORKSHOP

BOARDGAMES		R.P.G. TRIDIM.	R.P.G.	
Block Mania	*Rogue Trooper*	*Adeptus Titanicus*	*Warhammer R.P.G.*	*Death on the Reik*
Blood Royale	*Talisman*	*Dark Future*	*Warhammer Armies*	*Fantasy miniatures*
Chainsaw Warrior	*Talisman exp. set*	*New Blood Bowl*	*Warhammer Battle III*	*Power Behind the Throne*
Chaos Marauders	*Talisman the Adventure*		*Warhammer Campaign*	*Realm of Chaos*
Dungeonquest	*Talisman Dungeon*		*Warhammer City*	*Something Rotten in K.*
Dungeonq. Catac.	*The Fury of Dracula*		*Warhammer Siege*	
Mega Mania	*Worlock of F. Mountain*		*Warhammer Townscape*	
Kings & Things			*Warhammer 40.000*	

RICHIEDETE IL CATALOGO

TSR
Dungeons & Dragons e Advanced D & D

AQUILONI ACROBATICI DA LIRE 28.000

DART SETS
da Lire 11.900

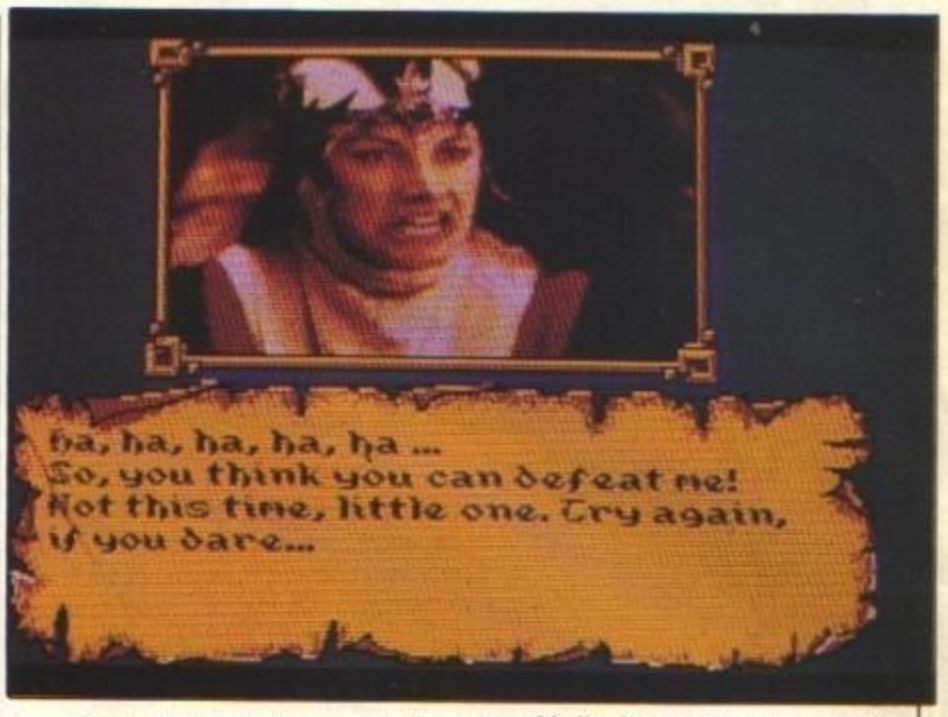
In arrivo dal Colorado
SKYNASAUR INC
l'aquilone che "nuota"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WilloW

Mindscape - Amiga, ST e PC



Qualcuno ha visto il film: bellissimo. Almeno per chi ama il Fantasy. C'era tutto: la strega cattiva, quella buona ma momentaneamente fuori combattimento, la regina buona che deve essere uccisa, il cavaliere bello e bravo, l'eroe che si trova tale solo per caso, gli gnomi, i folletti, la magia, il castello, i guerrieri e... l'amore!

Tutto, c'è proprio tutto, e così dovrebbe essere in questo nuovo gioco firmato Lucasfilm e prodotto dalla Mindscape. Ma, ahimè, come purtroppo accade sempre più spesso, un gioco tratto dal successo di un film non ha mai né l'impatto né l'emozione del film o, almeno, di un bel gioco che si rispetti.

Certo che, rispetto a quello che succedeva anni fa, cioè di quando si metteva a un gioco il titolo di un film di successo senza tener pur minimamente conto della trama e dei personaggi, oggi sono stati fatti passi avanti. Nel gioco c'è tutta la trama del film, gli stessi personaggi, la stessa atmosfera. Ma non basta.

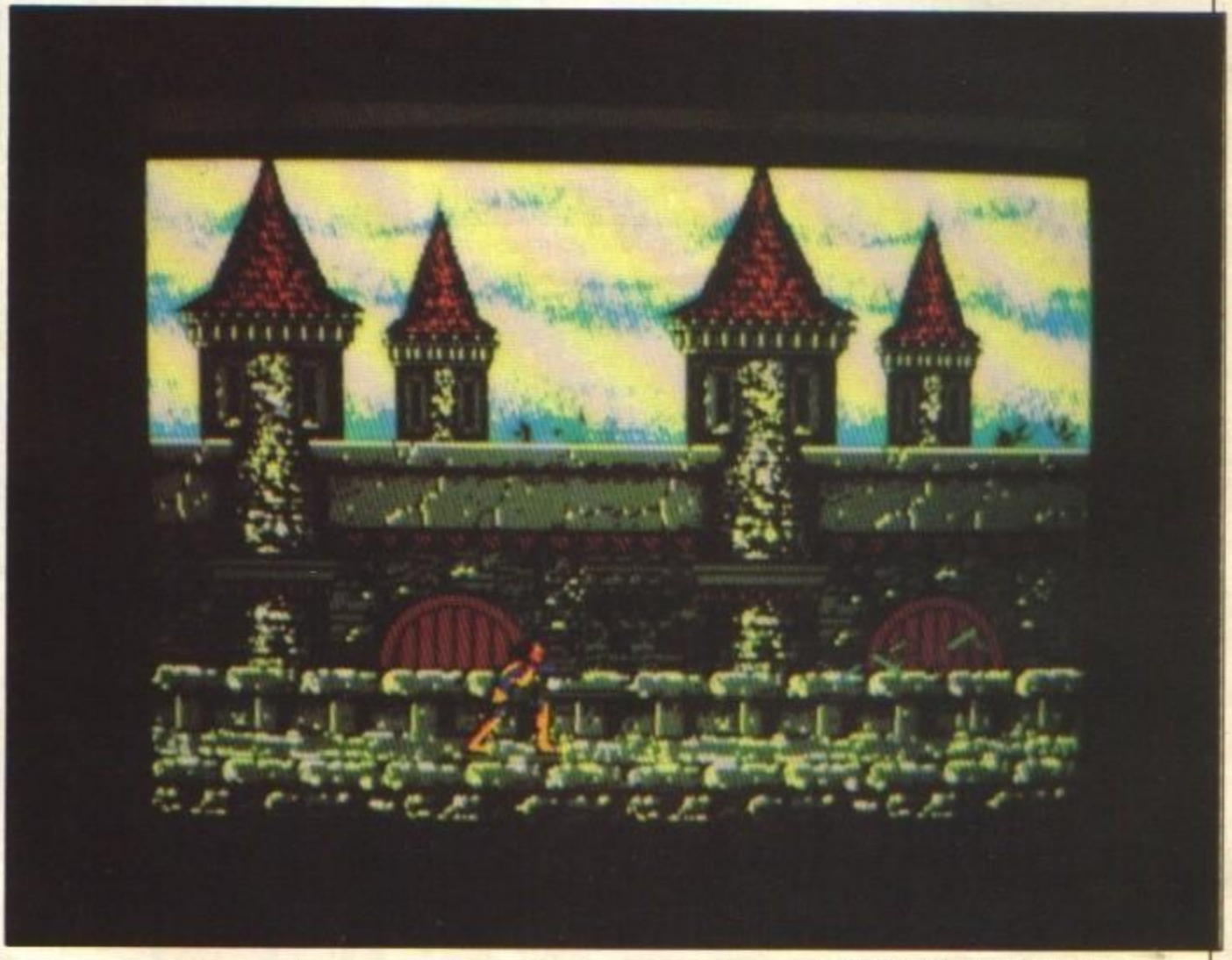
Come "Who Framed Roger Rabbit", anche Willow sembra all'apparenza un bellissimo gioco che rispetta in pieno la trama del film, ma vi basterà giocarci un minuto per rendervi conto della disgrazia che incombe sul vostro 16 bit.

Leggo dalla confezione: Un'avventura ad azione unica, sette sequenze di gioco separate ed entusiasmanti, grafica e suoni magici, e una giocabilità che porta la storia a vivere, una nuova emozione ogni volta che giocate.

Vediamo queste belle caratteristiche una per una.

Le sequenze di gioco sono davvero sette: la fuga dal castello con la bambina-regina, la corsa nella foresta, la ricerca del guerriero Madmartigan, la trasformazione della fata, le cave di ghiaccio, la battaglia al castello e la battaglia finale.

E l'azione che lascia davvero a desiderare. Nella fuga dal castello dovete semplicemente indovinare se andare a destra, a sinistra o dritto. Tutto qui. Se siete dei sensitivi potreste anche riuscire a uscire



vivi! Nella foresta dovete scappare dalle guardie correndo di qua e di là e lanciando qualche ghianda magica. Per cercare il guerriero vi basterà scegliere la gabbia di destra o sinistra e sperare nella fortuna. Per trasformare la fata da topo a fata, appunto, dovrete indovinare delle sequenze di tre simboli scelti fra una gamma di tredici, azzeccando anche la giusta sequenza: anche qui dovete usare tutta la vostra capacità extrasensoriale per indovinare, anche perché se sbagliate un simbolo la partita finisce. Nelle cave di ghiaccio dovete sempre decidere se andare a destra o a sinistra. Dovete deciderlo molto prima di vedere le uscite, altrimenti la vostra scelta non avrà alcun effetto: in questa situazione non potete né tornare indietro, né sperare in varie uscite perché c'è una sola soluzione. Nella battaglia al castello dovrete combattere con la spada e nella parte finale dovete azzeccare la parola magica scelta fra una serie di tredici simboli (come quelli precedenti) ma composta da nove e non da tre.

All'inizio del gioco vi appare una pergamena con descritta tutta la storia. La pergamena scorre verticalmente sul video e alcune parole sono scritte in grassetto. Selezionando con la bacchetta magica una di queste parole, potrete allenarvi ad uno dei giochi. Vi servirà moltissimo perché, fortunatamente, le map-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pe dei labirinti e le parole magiche non cambiano mai (c'è un'opzione che le cambia, ma siete voi a selezionarla se desiderate) e quindi vi basta imparare a memoria i percorsi e le parole magiche (dopo migliaia di tentativi fallimentari!) per poi affrontare il gioco intero. Per affrontare il gioco intero dovete selezionare la parola Willow all'inizio del racconto sulla pergamena, e in questo caso se fallite in una delle prove non potete proseguire in quella successiva e finite il gioco.

ALTRE VERSIONI

La versione per PC è già disponibile, ma la nostra non ne ha voluto sapere di funzionare... che fortunati, i nostri redattori MS-DOS!

"E da quel giorno non si sentì mai più parlare di Willow, forse richiamato nell'universo del Tedio, il suo genitore...."

ATARI ST

In principio erano la Noia e il Tedio, poi la Luce offrì nuove prospettive ma dal processo fu escluso un piccolo videogioco chiamato Willow, che vagò di computer in computer cercando di imporsi all'attenzione di videogiocatori e amanti di avventure ma la condizione di "diverso" scatenò l'impulso razzista di chiunque si avvicinasse; un giorno approdò su un ST a cercare pietà e comprensione presso un recensore che sfortunatamente aborriva i soggetti senza personalità e che iniziò a scrivere il suo antipanegirico: "Mai visto niente di più aleatorio dello schema adottato in questo Willow, che è la prima simulazione di un 'tiro ad indovinare' della storia, e così abbiamo un nuovo simulator — magari la Code Masters si comprerà il brevetto per un nuovo capitolo della sua famosa saga". Poi dopo avere così invelto sullo scarso spessore del gioco proseguì: "Per piacere non parlatemi di grafiche entusiasmanti o di sonori vibranti, qui tutto si estingue nel morire dello spirito del gioco, e di questa vacuità tutto è imbevuto. Acquistatelo, poi bruciatelo". E da quel giorno non si sentì mai più parlare di Willow, forse richiamato nell'universo del Tedio, il suo genitore.

GLOBALE 40%

AMIGA

L'animazione del gioco è davvero poco brillante, per non parlare poi del sonoro che di magico proprio non ha nulla. Suonano meglio quei pianofortini di plastica da 5000 lire che trovate in vendita dagli africani lungo le strade. Il gioco è davvero realizzato male, e poteva essere invece un gran bel gioco. L'azione stanca subito perché dovete semplicemente imparare a memoria tutta la sequenza dei labirinti o le parole magiche, e anche le battaglie sono mal realizzate: è difficoltoso muovere il personaggio, l'azione è lenta e gli sprite non rispondono subito alle decisioni del joystick. Inoltre il caricamento delle varie parti del gioco è davvero noioso. Insomma, io non ve lo consiglio, soprattutto se vi è piaciuto il film. Purtroppo non sempre le magie riescono, e questo gioco è rimasto un topaccio. E non ci sono formule magiche efficaci per trasformarlo!

GLOBALE: 40%

Games Workshop - Microprose - West End Games - Iron Crown Enterprises - Chaosium - Standard Games

S.S.I. *** FASA *** S.S.G. *** M.B. *** W.W.W.

G.D.W. *** T.S.R. *** G.H.Q. *** S.P.I. *** A.D.G.

Si dice strategia, si legge

STRATEGIOCHI

Il miglior negozio specializzato d'Italia per quanto riguarda i giochi di ruolo e di simulazione e le miniature in piombo.

Ora da noi anche:
I computer games ed i fumetti americani originali.
I nuovi giochi di ruolo in italiano: "Il richiamo di Cthulhu", " Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli" ed "Apocalisse 2000".

Talisman	£ 39.000
Dungeonquest	£ 39.000
Dark Future	£ 54.000
Blood Bowl	£ 54.000
Miniature originali da	£ 1.100

Scrivere a
Strategiochi
Via Lecco N°10
20124 - Milano
Tel. 02 - 29405209

Vendita anche per corrispondenza
Tel. 02 - 3458948
Si invia gratis il catalogo (64 pagine) dei nostri giochi

Citadel - Ral Partha - Grenadier - Mithril - Palladium - Avalon Hill - Task Force Games - Victory

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADE IN SALA GIOCHI?

Dopo le numerose novità dell'ATEI, il celere Robin Hogg continua la sua esplorazione delle sale giochi inglesi per presentarci le ultime novità a gettone. Questo mese vediamo Metal Hawk, il primo gioco da sala della Rainbow Arts e qualche curiosità spicciola sui coin op di seconda mano.

Slot News

La Sega sembra essere sul punto di tornare più in forma che mai con Turbo Out Run. Questa volta non c'è più quella vecchia Testarossa ma nientemeno che la potentissima (e parecchio bruttina) F40. Ancora più veloce del suo predecessore, questo gioco sembra avere tutte le carte in regola per diventare il più giocato dell'estate. Senza dubbio la US Gold e la Activision si contenderanno i diritti di conversione: e pensare che ancora non abbiamo visto Power Drift...

Un altro titolo della Sega, già in distribuzione nelle sale giochi giapponesi, è After Burner 2. Sostanzialmente immutato dal suo predecessore, presenta le nuove avventure del nostro simpatico F-14. Magnifico per quelli che hanno apprezzato After Burner ma niente di speciale per gli altri.

Chiudiamo con la Konami, che ha prodotto nel suo Missing In Action una variante per due giocatori del vecchio Green Beret. MIA è decisamente poco originale ma dannatamente giocabile e ben presentato. Non sarà certo questo gioco a riportare la Konami in cima alla classifica, comunque.

METAL HAWK

NAMCO

L'influenza di Thunder Blade si nota decisamente nel campo delle macchine dedicate, come dimostra Metal Hawk della Namco. Installato su di una delle più belle cabine di volo che abbiamo mai visto, Metal Hawk è semplice distruzione aerea di massa. Prendendo la prospettiva a volo d'uccello di Thunder Blade, il gioco della Namco vi mette ai comandi di un elicottero da attacco super avanzato. La vostra missione in questo disperato momento di bisogno è di eliminare l'intera potenza militare nemica - marina, terrestre ed aerea.

Con una trama decisamente pleonastica, Metal Hawk vi porta in profondità nel territorio nemico armato sino ai denti, vi sbatte in tutte le direzioni fornendovi dei missili aria-tutto ed usa la solita grafica multistrato compressa per dare l'illusione dell'altezza. Graficamente potrebbe non sembrare fiabesco (e quando mai lo è stata la grafica multistrato?), ma la velocità con cui tutto si muove in picchiate a spirale ed altre manovre mozzafiato vi farà sembrare di trovarvi proprio in mezzo all'azione. Il movimento idraulico completa una già notevole sensazione di volo e la qualità militaresca della grafica fa presagire un'azione molto più esaltante di quella di Thunder Blade.

Poiché il movimento di Metal Hawk è multidirezionale, l'idea del gioco originale della Sega è stata portata qualche passo avanti. Imparare ad usare tutte e tre le dimensioni di movimento mentre si cerca di attaccare i bersagli terrestri ed aerei vi richiede un sacco di voli di prova. Il premio per tutto questo allenamento sono però le sequenze in cui vediamo il nostro elicottero sollevarsi in aria per raggiungere il livello successivo, accompagnato da bombardieri che forano le nuvole, corazzate in mare e tutto questo in un glorioso ambiente tridimensionale.

La Namco ha usato tutte le sue conoscenze tecnologiche nella battaglia contro Thunder Blade. I movimenti possibili in qualsiasi direzione fanno mangiare parecchia polvere al coin op della Sega e danno al giocatore un gran senso di libertà. Gli esperti potrebbero trovare i comandi un po' strani all'inizio e frustrante la mancanza di scene di mega duelli, ma Metal Hawk è veramente un prodotto di prima qualità. Chi può chiedere di più?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Dark Chamber

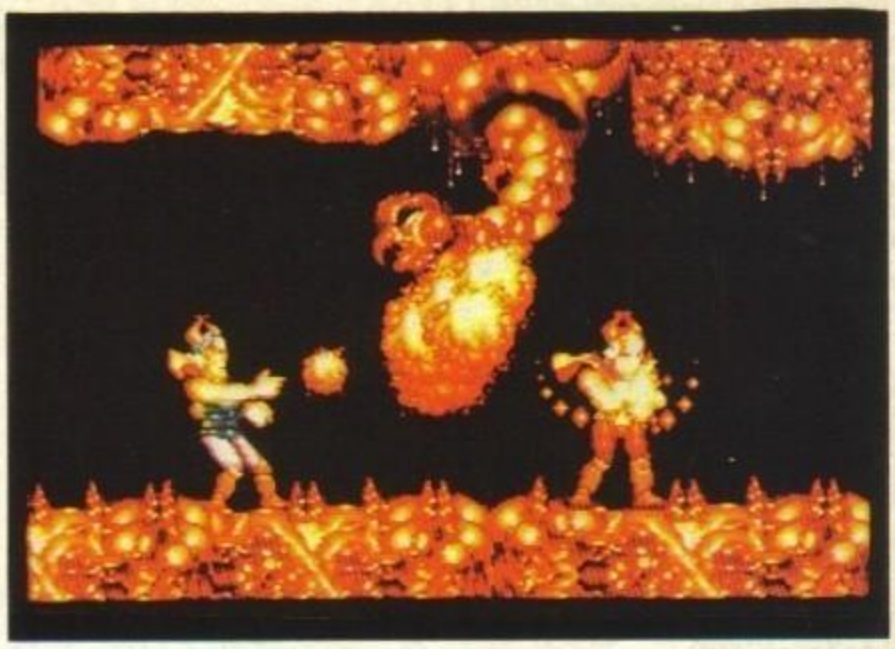
Rainbow Arts (Anteprima)

Il gruppo di programmatori tedeschi della Rainbow Arts è piuttosto familiare agli utenti di home computer. Ora si sono messi a ascrivere anche coin op. Il primo dei loro cinque giochi, intitolato Dark Chamber, sta per essere pubblicato dalla loro divisione chiamata Rainbow Games, e dovrebbe arrivare nelle sale giochi di tutta Europa per la fine dell'anno.

La sezione di sviluppo della casa ha studiato una scheda madre chiamata Pluto-2. Nel cuore del sistema c'è un processore a 32 bit che gira a 15MHz, con 16 canali di sonoro in stereo, 260000 colori ed un sistema di espansioni che permetterà di aggiungere hardware a piacimento.

The Dark Chamber ha un gran bell'aspetto e possiede sicuramente tutte le caratteristiche di presentazione che hanno reso famosa la software house, che potrà anche celare una povertà di concetto ma funziona sempre nelle affollate sale giochi cittadine.

La Rainbow Games crede sicuramente nel sistema e sta già lavorando al prossimo gioco, che si chiamerà Monster Olympics.



Dal Computer alla Sala Giochi

Dal computer alla sala giochi

Le conversioni da coin op sono piuttosto comuni nel mondo degli home computer. Le conversioni verso i coin op, invece sono decisamente meno comuni. Fra i titoli più conosciuti che hanno seguito questo strano destino abbiamo il rifacimento della Exidy di Boulderdash, lo sfortunato Starglider e Choplifter della Broderbound. Più di recente abbiamo avuto la Ocean con la sua comparsa nella lavorazione di Robocop e la Atari con la stranissima conversione di Tetris della Andromeda Soft.

La differenza fra le ditte produttrici di software per computer e per coin op sta diventando sempre più labile, come avevamo già anticipato nel numero scorso.

La Nintendo ha già installato un sacco dei suoi Playchoice 10 e la Arcadia sta cercando di tornare in auge con il suo nuovo SuperSelectSystem. I maestri della Sega stanno cercando di confonderci le idee con tutti i loro Mega System. Questo rivale del sistema Nintendo permette di selezionare 16 giochi ma ha come cuore la nuova console MegaDrive.

Acquistare un coin-op di seconda mano

Possono non essere i regali di compleanno più comuni, ma i coin op sono i regali più desiderati dai fanatici di video game - tanto che l'edizione inglese di TGM è sempre sommersa da richieste di prezzi.

Le macchine da bar ricadono in due distinte categorie - le macchine dedicate ed i video. Le prime sono costruite appositamente per un gioco e lasciano pochissimo spazio per eventuali espansioni. Con questa struttura chiusa possono permettersi cassoni dalle forme bizzarre e designer che li disegnino, così anche il loro prezzo è notevole.

Fra le macchine dedicate abbiamo Star Wars, Street Fighter, Super Sprint, Out Run, After Burner e macchine ancora più grandi. Un sistema coma Gauntlet non è contemplato in questa categoria perché è abbastanza facile convertirlo in The Main Event della Konami con poco più che un cambio di scheda.

I video game veri e propri sono molto più semplici da maneggiare a causa della loro compatibilità di design e di meccanismi, oltre che per la presenza dell'interfaccia standard JAMMA. Tramite il collegamento JAMMA un cassone qualsiasi smette di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

essere un mobile dedicato e permette di cambiare gioco semplicemente sostituendo una scheda (ma la Sega e la Taito hanno i loro sistemi fuori standard).
Le prime schede erano uno strano misto di standard e non tutti riconoscono oggi il codice JAMMA. Per evitare questi problemi si può usare un interfaccia convertitrice di protocollo che rende anche le schede più vecchie compatibili col JAMMA. A causa di questi strani standard è a volte impossibile utilizzare schede particolari su determinati cassoni.

Puzzle elettronici

Anche se tutti i cassoni posseggono un sistema audio, un monitor e gli inevitabili comandi via joystick, è probabile che siano in cattive condizioni. Molti commercianti raccomandano di acquistare un sistema completo, perché se cominciate ad acquistarlo a pezzi può diventare parecchio complicato riuscire a ricomporre il mosaico (c'è nessuno laureato in ingegneria elettronica?).
Un sistema completo come è inteso oggi vede un cassone universale completo di scheda interna, meccanica, monitor, due joystick e tre pulsanti indipendenti per ogni comando. Dopotutto, perché privarsi della possibilità di giocare con un amico? Il monitor deve essere capace di ruotare di 90 gradi se aveste voglia di montare giochi a scrolling verticale. La maggior parte dei monitor sono principalmente orizzontali, ma un sacco di sistemi recenti comprendono monitor a doppio standard. Saper ruotare un monitor è una cosa abbastanza semplice una volta che sapete cosa collegare in che punto e dove rimettere tutti i componenti a procedura finita.
Per quanto riguarda i consumi, sono sorprendentemente ridotti. Un'ultima cosa importante è ricordarsi le varie interfacce di conversione se avete intenzione di installare schede vecchie.

Alcuni Prezzi

I prezzi sotto riportati sono in sterline inglesi, per ovvi motivi.

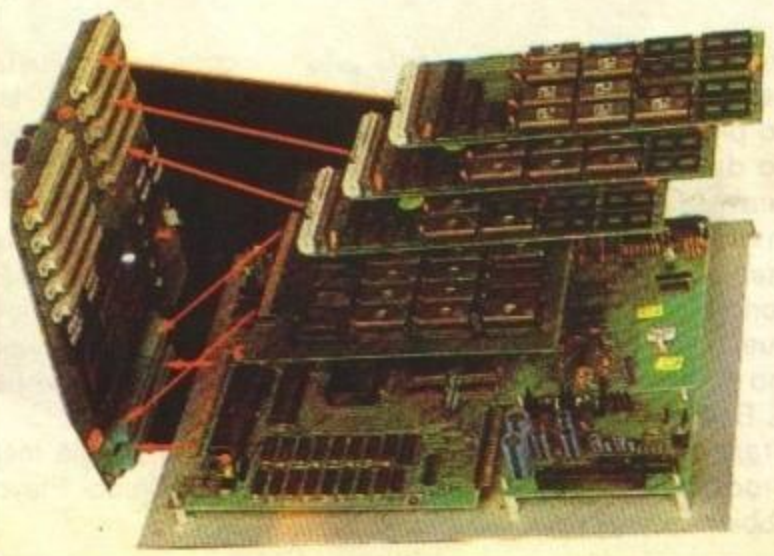
Out Run £1700 - £4600 (Dalla versione normale a quella seduta ed idraulica)
Thunder Blade £1800 - £3000 (Tutte le versioni)
Chase HQ £2500
Star Wars in versione seduta £475
After Burner £3400-£5000 (Tutte le versioni)
WEC Le Mans £1290- £4000 (Dal video più squallido alla versine idraulica a rotazione completa)
Operation Wolf £1500
Joust £195 (Che è un ottimo prezzo se si considera che è un gioco per due giocatori contemporanei)
Super Ranger £200 (Vedi Sopra)
Rastan Saga £300
Scramble £120 (Ottimo, se non altro per il mobile)
Side Arms £275
Toobin' £925
Salamander £780
Power Drift £8000
Double Dragon £645
Indiana Jones £265

Quanto?

Per quanto riguarda i prezzi , variano tremendamente a seconda dei giochi e della presenza o meno di un mobile dedicato. Qua sotto trovate una minima selezione di titoli con i relativi prezzi in sterline. Non aspettatevi di poter comprare un sistema completo per Scramble e poterci poi inserire una nuova scheda di Ghouls'n'Ghosts - le schede più recenti possono andare da 500 a 1000 sterline a seconda della ditta produttrice, il potenziale, a complessità del gioco, il concetto, i livelli di tecnologia ed un sacco di altri fattori.

Dove?

Anche se è possibile mettere le mani su quasi qualunque coin op mai prodotto, il mercato di questo genere di macchine è generalmente riservato agli operatori del settore e non si rivolge al pubblico. Se doveste acquistare un coin op considerate che quasi sicuramente non vi daranno nessun servizio di assistenza e di riparazione. Se non vi spaventano queste prospettive, la cosa migliore che possiate fare è chiedere nella vostra sala giochi preferita il nome del loro fornitore, e telefonargli, oppure sbirciare fra gli annunci dell'usato specializzato.



ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
Commodore Amiga 500-2000/compatibili IBM/Atari st./
Plotter Roland/periferiche per CAD su A 500 e A 2000/
tavolini per computers e porta stampante
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so Francia,333/4
(Palazzo degli Oblò) (zona Aeronautica)
Tel.011/77.30.184 - TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE MONSTERS =
I MEGA GIOCHI DESTINATI A SOPPIANTARE RISIKO.

Potremmo aprire questo articolo dicendo: "RISIKO è il numero uno, tutti gli altri sono nessuno" in quanto questa, al momento attuale, è la realtà del mercato Italiano. Pochi conoscono (al di fuori del famigerato) altri giochi di simulazione, e tra i pochi, solo un esigua parte sa che esistono war games facili da giocare.
Spesso infatti, il giocatore medio, entrando in un negozio specializzato rimane sconvolto dal numero di titoli presenti e, a meno che non venga aiutato dal negoziante, difficilmente riesce a farsi un'idea di quanto, anche tradotto, è alla sua portata. Intendiamoci, non voglio dare del c... a nessuno, ma non è detto che interessi a chiunque passare ore ed ore chino su di un regolamento tanto elaborato da simulare la forza di penetrazione di ogni singolo colpo a seconda del tipo di proiettile sparato — d'altro canto sono perfettamente d'accordo con chi si rifiuta di risolvere uno scontro con un semplice tiro di dado, indipendentemente dal tipo di unità o da qualsivoglia modificatore (HO FATTO 6 CON IL DADO E QUINDI VINCO IO!)
Dato che le simulazioni dovrebbero stimolare le attività cerebrali costringendoci a ragionare sulle strategie di gioco possibili, ben vengano dei prodotti di intermedia difficoltà, quindi ben vengano i MONSTERS.
P.S. La parola monster è di pura fantasia e non si riferisce a nessuna casa né a nessun gioco in particolare. In questo contesto viene usata per enfatizzare l'aspetto esteriore di questi prodotti, che per poter contenere le centinaia di pezzi che le caratterizzano raggiungono volumi incredibili nella confezione: la più piccola misura 55x31x9 !!!!

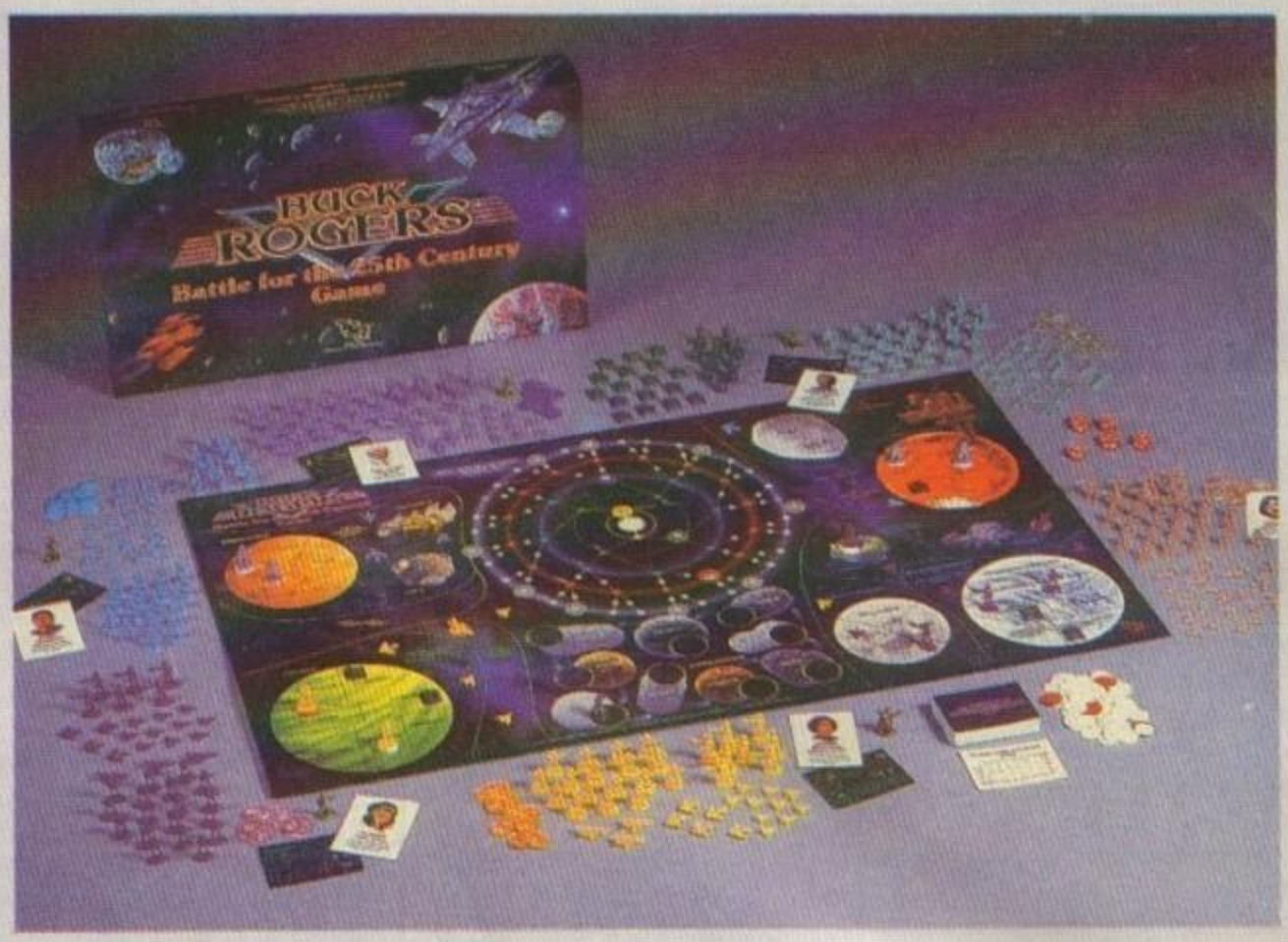
PANORAMA GENERALE

Per quanto mi è dato di saperne, la prima apparizione di questi giochi è datata 1986 a cura della MILTON BRADLEY. Questa nota casa americana, specializzata nei giochi di società (ricorda nulla la sigla M.B?) aveva acquistato 3 giochi da ditte minori e li aveva reimmessi sul mercato con una nuova veste grafica. L'impatto sul pubblico fu strepitoso, grazie al fatto che le pedine erano in plastica e non più in cartoncino fustellato, e che i tre temi trattati erano tra i più classici (ed ovvi).
Nacquero così:
AXIS & ALLIES ispirato dal secondo conflitto mondiale che offriva l'opportunità di controllare una delle potenze maggiori;
BROADSIDE & BOARDING PARTIES (mai importato regolarmente in ITALIA) in grado di simulare un'abbordaggio e che comprendeva di galeoni con tanto di cannoni ed equipaggio;
CONQUEST OF EMPIRE ambientato durante l'impero romano e in grado di ricreare l'espansione militare degli imperi,senza dimenticarne i problemi economici.
Il successo ottenuto rese possibile la nascita di altri due prodotti: SHOGUN e FORTRESS AMERICA. Così, mentre lasciavano il sipario i miti di Cesare e i pirati, il Giappone feudale e il futuro dell'America abilmente ne prendevano il posto seguendo la famosa regola: "Morto un Papa se ne fa un'altro grande e grosso com'era il primo". E con ciò siamo giunti ai nostri giorni.
Purtroppo (per loro si intende) il segreto del loro successo era sin troppo evidente, e ben presto altre case seguirono il loro esempio con risul-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

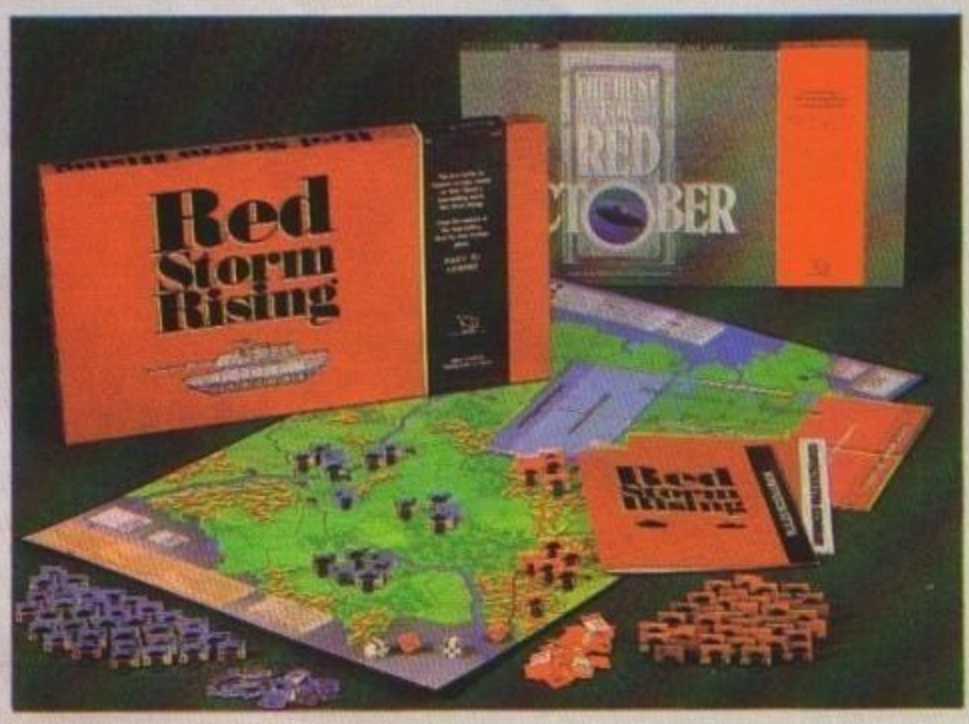
tati non sempre degni dei loro predecessori. Ma fra i tanti la T.S.R. non mancò all'appuntamento e con soli due prodotti intaccarono il monopolio della M.B.
I due titoli basavano la loro "forza" d'impatto sul pubblico su due serie già consolidate:
DRAGONLANCE era la proiezione in gioco da tavolo della ben nota saga di A.D.& D;
BUCK ROGERS era invece legato ad una delle più famose proiezioni televisive in commercio. Con questi presupposti il successo non poteva mancare, anche se nulla è da togliere alla validità dei giochi stessi. Anche se apparentemente la E.G sembra non preoccuparsi di questi acerrimi rivali la realtà non sembra dargli ragione visto che proprio l' anno scorso ha deciso di far uscire il suo RISIKO PIU'!
Chi vincerà tra questi colossi? Ai posteri l'ardua sentenza. Per chi volesse saperne di più comunque rimando l'appuntamento al prossimo numero, nel quale analizzeremo a fondo uno di questi prodotti: BUCK ROGERS.



A sinistra, il contenuto della confezione di "Axis & Allies", e — a destra — un tuffo nel passato fino all'epoca dei samurai e delle dinastie con "Shogun". Nella foto grande sopra, invece, ecco ciò che trovate aprendo la 'mostruosa' confezione di "Buck Rogers"

Anticipazioni

Dopo aver per tanti mesi recensito il materiale già a disposizione sul mercato Italiano, da questo numero in poi, intendiamo riservare un piccolo spazio alle novità che prevediamo — importatori permettendo — arriveranno in Italia entro breve tempo.
Apriamo questa nuova rubrica con due anticipazioni riguardanti una delle più famose case: la T.S.R.
Non si era ancora spenta l'eco dello scalpore suscitato con THE HUNT FOR RED OCTOBER (vedi il numero scorso) che già appare all'orizzonte RED STOM RISING. Affrontati i Russi nel NORD ATLANTICO, il terzo conflitto mondiale viene trasportato sulla terra ferma e precisamente in EUROPA (la cosa ci tocca un po' più da vicino). Come per CACCIA ALL'OTTOBRE ROSSO anche RED STORM si presenta con un'ottima



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

veste grafica ed offre parecchi scenari con cui cimentarsi.
Il regolamento, d'altro canto, mantiene i valori di estrema facilità del suo predecessore inglobando alcune"possibilità" (movimento nascosto etc.) che tanto avevano appassionato (da decretarne il successo) nella simulazione navale.
... se i Russi non sono stufi di prenderle si facciano avanti....

Massimo Torriani

In Inghilterra ed in America è oramai in distribuzione la seconda edizione di ADVANCED D&D; considerato che in Italia è stato a malapena tradotto il fratello minore DUNGEONS AND DRAGONS (e neppure in tutte le sue espansioni!) la cosa non rallegrerà certo le persone digiune di INGLESE, ma per tutti gli altri... vale la pena vedere cosa è stato in grado di produrre lo staff della T.S.R.!!!

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center
VENITE A TROVARCI

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623

Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

NOVITA'
Vendita per corrispondenza

68000 e dintorni...
Via Washington, 91
20146 Milano - Italy

CENTRO AUTORIZZATO
Commodore e Philips
SOFTWARE POINT
DETTAGLIO - INGROSSO
SCONTO RIVENDITORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBOCOP™

Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP . . . ROBOCOP.

ROBOCOP: TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAC-LAND

TM and ©1984
NAMCO Ltd.

AMS SCREENSHOT

SPECTRUM SCREENSHOT

ATARI ST SCREENSHOT

C64 SCREENSHOT

PAC - Il più famoso personaggio del mondo dei computer, è tornato. Una superba conversione del più famoso e più gettonato coin - op di tutti i tempi, è ora disponibile per tutti i formati.

GRANDSLAM

Commodore 64 cass./disc.	L. 15.000
AMSTRAD cass.	L. 15.000
SPECTRUM cass.	L. 15.000
MSX cass.	L. 15.000
AMIGA	L. 25.000
ATARI ST	L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casc

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disponible su
CBM 64/128
cassetta e dischetto
SPECTRUM 48/128K
cassetta e dischetto
AMSTRAD
cassetta e dischetto

IL PEGGIOR FIGLIO DI SERPENTE CHE HAI MAI VISTO!

AMIGA
ATARI ST
IBM PC
dischetto

Immagini tratte da Atari ST

LA MACCHINA UMANA PER UCCIDERE ...

APRI UN SCIA DI DISTRUZIONE, MENTRE LOTTI PER IMPORRE LA TUA SUPREMAZIA SU UNA MOLTITUDINE DI AVVERSARI

Confrontati con Igor il Senzapaura e il suo cane rabbioso, nei sacri Templi di Mosca. Non farti confondere da Maria e Helga, le belle di notte, furbe e incallite dagli squallidi bassifondi di Amsterdam. Opponi la tua furbizia a quella di Miguel, il grande torero, e all'indomita toro Brutus, nello splendore dell'arena di Barcellona. Scazzotta con il titanico Hans e il suo compagno ubriaco fuori la birreria tedesca. E infine, affronta gli spietati terroristi del Medio Oriente tra le macerie di Beirut.

Duro e spietato ... tu sei una Macchina Umana per Uccidere!

HKM

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. England.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"L'ULTIMA MISSIONE"

•la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesto oltre 2 anni di programmazione

•Un capolavoro di grafica. Musica di livello professionale.

•Oltre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di gioco

•In ogni gioco una cassetta audio più un disco con 20 colonne sonore.

•MANUALE IN ITALIANO
Presto disponibile per AMIGA e ST

•Sistema difensivo variabile, computer di bordo con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione

FEDERATION OF FREE TRADERS

Distribuito in Italia da:
***LEADER** Distribuzione Via Mazzini, 15*
21020 Casciago (VA) Tel. 0332/21 22 55

GREMLIN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIGILANTE

U.S. GOLD

© 1989. Licensed from Irem Corp. All rights reserved.
Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/